post@game-exe.ru

<Александр Коневич-Ивановский>

assoltur@rambler.ru

Доброго времени суток, все еще дорогая редакция. Прочитав апрельский номер вашего замечательного издания, я понял, что, как писал классик, пора, брат, пора писнуть несколько строк в этом русле, хотя раньше не писал поскольку предпочитал восхищатся зенитом интелекта в ранних (первых двух, если точнее) номерах и читал объективные мысли об играх (а именно этого, как мне кажеться, сегодня не хватает многим вашим авторам, небудем показывать пальцами, имена которых итак известны вы понимаете о чем я). В авапрельском номере наступил момент, когда стало понятно — процесс не обратим, случилось страшное. Когда-то все было замечательно. Я уже много лет читаю УЧУ, подсадил на него свою жену, родителей и собираюсь ознакомить зятя, так-что наша дружба не зрима: вот уже много лет я узнавал ИНТЕРЕСНЕЙШУЮ, СВЕЖАЙШУЮ ИНФОРМАЦИЮ об икрах. Game.EXE был радостью, которая, как писал Хармс, всегда с тобой. Я даже сочинил такой, непобоюсь этого слова, дефирамб в честь журнала: «О, УЧУ, любовь моя, огонь моих чресел!, что случается редко ведь я человек прозаичный — инженер-фрезеровщик второго разряда, грубая кость, а тут нате. Уф! Плавно переходим к критике. Вы иссякли господа! Что мы видим на страницах любимого НЕКОГДА издания!?? Глупость, какая-то невнятная философия вроде, блин, Бодрийара или Акуджавы. И это место где писали такие метры пера как ОМ да Мотолог! Во что выродился «Магазин Хлопушек»? Я конечно люблю читать Гоголя или там Достоевского, но всему свое место. Вы не думайте там, что вот очередной дибил пишет неграмотный, а давайте ка мы над ним поизмываемся. Вот ведь быдло, вот ведь идиотина! Со свиной мордой, видите ли, да в калашный ряд. Чмо неграмотное, дескать. Только знайте, что именно поэтому от вас отвернулись лучшие читатели, именно по этой самой причине снобизма люди говорят вам фи и показывают фуй. Не надо считать остальных шариковыми, уважаемая КОГДА-ТО редакция! Думаете, мы сами ничего незнаем-умеем? Если мне потребуется что-то умное, я почитаю словарь Владимира Даля. От ИГРОВОГО журнала я требую ОБЗОРОВ ИГР. А тут, простите, сплошная херомантия. Так и вижу автора, обдумывающего как бы похитроумней изложить мысль. Ни черта не понять — какие-то длинные идиотские причастные обороты, на одно, слышите? одно предложение мне не хватает дыхания! Мне, у кого в юности был самый большой объем легких — и это говорит о смерти вас как жернала. Моя теща, очень благородный и нравственный гражданин, профессор конфликтологии, прочитав одиозный номер «Если завтра разврат» от корки до корки, прокляла его и порвала на тысячу кусков. И она ежемесячно читает, осыпает проклятьями, рвет новые номера УЧУ, часто еще до того, как я успеваю прочесть «железный» раздел, поэтому не могу судить о нем. Но об остальном содержании заявляю точно — это бред. Из всего «Полигона» понравился только совет пить пиво с кнедликами, но сам автор, шаловливо прикрывшийся псевдонимом КНР — уж не хочет ли он намекнуть на Китай? — тут же добавляет, что сам подобного блюда не пробовал, тоесть все его рекомендации псу, извините, под хвост! Ну хорошо, это у нас второстепенное. Но как же собствено обзоры? Может быть здесь авторы отнеслись к материалу с ответственностью? Нет, те же гиперболы, параболы, ошибочные переборы, красование собственным пером, закидоны! Как верх мракобесия: выписки из абсурдного «Живого Журнала», где сектанты под руководством странной женщины с голой попой обсуждали тебя, дорогая ты моя редакция. Не дожидаясь «месячных» инквизиций тещи, я собственноручно порвал журнал на тысячу пазлов, съел их и запил «Дюшесом». Можно сказать, что этот номер оставил во мне глубокий след. Но факт остается фактом — такого, извините, сюрреализма я не стерпел. Да иногда есть всплески, не спорю. Некто Фраг (собачья же погоняло!), Маша порой хороши (особенно фотки), да и Бескакотов, хотя здесь злоупотребления философией все затуманивают. А вот Господин Пэжэ сильно озадачил своей умонастроением про ножи и секиры. Не понятно зачем писать про ножи и секиры когда в игровом журнале должны быть читы, постеры, те же игровые обзоры. Этим самым Пэжэ раскрыл свою нефункциональность и глупость. Знай, Пэжэ, что про секиры и ножи нужно писать в журнале «Секиры и ножи», а в журнале УЧУ такого быть не должно и на расстоянии снайперского выстрела. Это какой-то снобизм, свойственный всем ГосподАм, вот что это такое, а не просеффиональная журналистика. То же самое хочу сказать про игру го — игра дрянная и попахивает сатанизмом. Всех вас — ненави-

жу. Снобы, снобы, снобы. Терпеть не могу, дорогая редакция. Поубивал бы за милую душу и без малейшей к вам жалости. Сквозь стену самодовольства — что можно узнать об игре? Я не настолько рокфеллер, чтобы выкладывать почти сотню рублей из-за витиеватых «перфомансов», «квинтэссенций» и прочих рефрижераторов, в которых не разбирается сам автор! Да вы, батеньки, Чистое Искусство вздумали распостранить, не правда ли? А кто ответит за мои семдесят целковых? Кто из вас приложит усилия, штоб склонить чашу весов к вердикту «Лажа» или вердикту «Рулез»? Совести у вас нет. Вот ведь в чем дело, дорогая редакция. Нам нечего терять, кроме семидесяти рублей. Нас не интересует, сколько половых партнеров заводит в месяц среднестатистический бандикут или какие умные книжки читает Миша. Мы не знаем, что такое гламорама и кто такой дуглас адамс. Слово Фукуяма нас смущает. При слове постмодерн мы нервничаем, белеем и хереем. Вот раньше! Вот раньше УЧУ был велик. Мы были беззаботны и могли тратить семдесят рублей, полностью доверяя позывным Мотолога. Это была пора беззаботного детства. Мы резвились и журчали, были почти счастливы. С тех пор мир немножечко изменился, текстуры потускнели, полигоны обтрепались. Мир оброс деталями и научил людей новым, более тонким забавам. Все оказалось чуточку сложней и интересней, EXE тоже. А мы меняться не захотели, понимаешь, дорогая редакция? Мы ведь по-прежнему берем диск с Нид фо Спид у соседа Василия, пьем пиво со вкусом лесной ягоды и практикуем пофигизм. Война платформ — пустозвонство, натурально. Консольный вопрос, говорите? Кинематографичность? Позиционирование? Не надо философии. Дайте лучше читов и постер с инфернальными сисями. Нам так уютней. Верните нам дорожный знак, дорогая редакция. Развели тут! Впрочем есть в EXE и свои положительные моменты. Скажем «Счастливый УЧУ». Очень хорошая вещ. Более того, именно подобная викторина держивает меня от измены с журналом «Игрофилия». Остальное уже невозможно читать без болей в позвоночнике. Хотя нет, еще Маша А. несказанно хороша — в смысле очень достопримечательно пишет, заглядение. Я знаю, что вы не опубликуете это письмо, поскольку правда для вас опасна. Возможно, после отправки письма меня станут преследовать подозрительные в штатском. Даже если так, то я не баюсь опасностей, фрезеровщики вообще сильные и умелые люди. В конце-то-концов судя по апрельскому выпуску есть еще сторонники справедливости. Поэтому хочу преложить вам свои услуги как журналиста и писателя. Хотелось бы узнать, как и что вы сможете напечатать и сколько у вас стоит одна тысяча (1000) знаков без пробелов. Надеюсь на сотрудничество.

game .exe

C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 5 (106), май 2004 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил
под названием
«Магазин игрушек/ Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938

РЕДАКЦИЯ
Главный
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
Оформитель
Олег Дмитриев (olegd@computerra.ru)
Ответственный
Николай Давыдов (ndavydov@game-exe.ru)

Кудесники пера
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Михаил Бескакотов (boo@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Х. Мотолог (motolog@game-exe.ru)

PR
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

DVD, CD
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Дизайн-проект
Александр Васин (www.vasin.ru)

РЕКЛАМА
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ООО «Компьютерная и бизнес-пресса»
Тел.: (7095) 232-2165
E-mail: kpressa@computerra.ru

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Вадим Губин (vga@computerra.ru)

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 57000 экз.
Номер подписан в печать 11 апреля 2004 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

в номере

Игры в номере

Реклама в номере

#05

в номере

game.exe

горбушкин гайд

наш выбор

Far Cry
Изобретательная рекламная акция крупнейших туристических агентств Германии, скрывающихся под аббревиатурой Crytek, уже объявлена официальным антидепрессантом в Лапландии, Аляске и на научно-исследовательских станциях Антарктиды. Два часа за Far Cry равноценны неделе отдыха на о. Маврикий — при условии использования входящей в Collector's Edition инфракрасной пушки.
★★★★★

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Свежий заряд stealth-приключений агента-который-ходит-вприсядку. Сделано в Китае!
★★★★

Lords of the Realm III
Восемь лет назад вы играли в Lords of the Realm II, но в последнее время — только в RTS? Это хорошо, потому что RTS-сноровка в Lords of the Realm III необходима.
★★★★

Counter-Strike: Condition Zero
Не смотрите на звезды, потребительская ценность данного продукта зашкаливает. Или вы собрались качать C-S из Интернета?!
★½

Singles: Flirt Up Your Life
Интерактивный путеводитель по эрогенным зонам — знаковая, что греха таить, игра.
★★★

Knights of the Temple: Infernal Crusade
Рубить злодеев нужно с драйвом, смакуя каждый поединок. Сегодня славный тамплиер хороший показал пример.
★★★★

Battlefield: Vietnam
Ребята, это игра нашей с вами мечты! Космическая война во Вьетнаме... Только без космоса.
★★★★

Against Rome
Если вы, как всегда по весне, мечтаете об эпилепсии, мы устроим вам ее очень дешево, по цене двух CD. Правда, в ЭТО придется еще играть. Что скажете?
½

Crystal Key 2: The Far Realm
Квест без всего: без красоты, загадок, логики, сюжета, головоломок, персонажей, интереса. Просто квест. Плохо ли?
★½

Unreal Tournament 2004
Крутая игра!
★★★★

Gangland: Trouble in Paradise («Гангстер»)
На западных игрофорумах бытует поверье, что отыгравших в Gangland начинает душить жаба за истраченные «евры». Но в наших широтах, с нашими «фиксированными тарифами» это исключено. Возможны лишь некоторый дискомфорт, головокружение и тяжесть в животе. Зато про гангстеров.
★★½

«Рыцари и купцы» (Carcassonne)
Дорогой соотечественник, уставший от «Сапера»! Вот тебе достойная обеденная альтернатива. Или ты злостный нарушитель трудовой дисциплины и готов играть все восемь часов, лишь бы этот лысый (начальник, начальник) не смотрел?
★★★½

Sacred
Diablo-клон, медленно и верно вырождающийся в Excel-таблицу.
★★★★

Nitro Family
Верный продолжатель дела Serious Sam, в контркультурном и антинаркотическом обличье. Рекомендуется принимать щедрыми дозами до, после, а по выходным и праздникам — вместо еды. Важно только помнить свою норму.
★★★★

Castle Strike
Если вы неоднократно проходили WarCraft III, то вот игра от людей, которые его тоже любят, но и сами не без идей. А может, вам будет просто интересен свежий (немецкий) взгляд на Столетнюю войну?
★★★½

Rainbow Six 3: Athena Sword
Совершенно необязательное, а в некоторых случаях и вовсе безрассудное приобретение, от которого ни в коем случае не нужно себя удерживать.
★★★

«Король друидов-2: Пунические войны»
Вторая инсталляция экспериментальной RTS с участием друидов стратегического назначения — не пропустите.
★★★★

Dead Man's Hand
Как все было на Диком Западе? Скорострельность — значительно ниже, летальность — судьбоносно выше, вместо бронетехники — поезда и лошади повышенной проходимости. В остальном — чистый Medal of Honor...
★★★★

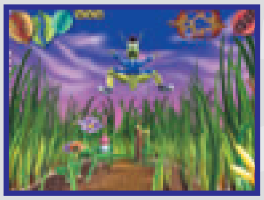
«Мир викингов» (Northland)
Если вы купите детский на вид «Мир викингов» своим чадам, то они тут же начнут изводить вас просьбами о помощи. Согласившись, вы с удивлением обнаружите, что простейшие на первый взгляд задачи вам тоже не под силу, потеряете авторитет и запьете с тоски. Наши рекомендации: двухзвездочный коньяк «Здравствуй, птица».
★★

game.exe 05'04

Содержание .EXE DVD

Содержание .EXE CD

Игры
SC: Pandora Tomorrow
Game Over in Machinimation
Bugdom 2
Otto Matic
Spartan
ToCA Race Driver 2



Shareware-игры
Arctic Rush 1.1
Clash 1.2
Duke Nukem:
Waiting for Forever 1.5b
El Airplane
Fessie Raumt Auf 1.1
Formido
Imogen 1.04

Утилиты
Kaspersky Anti-Virus Lite
Game.EXE Edition (ключ)
Dr. Web 4.31b
3D-FTP 7.0
Ad Muncher 4.51a
Driver Cleaner 3.0

Total Commander 6.02
WinAmp 5.03

Патчи
«Полная труба» v1.1.14
«Дальнобойщики-2» v7.4

Драйверы
nvidia ForceWare Drivers 56.64

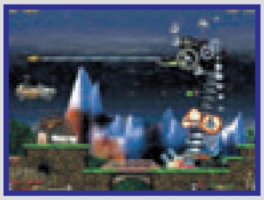
Wallpapers
Hitman: Contracts
Scrapland
Splinter Cell:
Pandora Tomorrow
ToCA Race Driver 2

Музыка
Machinae Supremacy,
избранные композиции

.EXE DVD

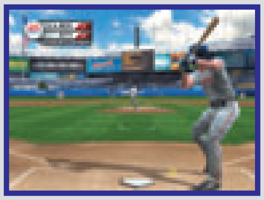
.EXE-вкусности
.EXE-выпуски:
#04'2004 (.pdf-формат)

Игры
Экшены
Dead Man's Hand
Game Over in Machinimation
Painkiller
(новая демо-версия)
Splinter Cell:
Pandora Tomorrow
(одиночная и многопользовательская демо-версии)
Аркады
Bugdom 2
Kao the Kangaroo: Round 2
Otto Matic
Гонки
Colin McRae Rally 04
(новая демо-версия)
Manhattan Chase
Shanghai Street Racer
ToCA Race Driver 2: The
Ultimate Racing Simulator
Ролевые игры
Seal of Evil
Neverwinter Nights:
Community Expansion Pack
Стратегии
Spartan
War Times
World Fables
Massive Assault v1.1.191



Спорт
MVP Baseball 2004
Pro Rugby Manager 2004

Shareware-игры
Аркады
3D Hockey 1.01
Arcamania 2
Arctic Rush 1.1
BarrelBreaker 1.2
Beats of Rage
Bugix: Adventures
on the Flying Islands
Cannon Wars 2.6
Clash 1.2
Delirium 1.1
Die Dunkle Seite
DoveZ
Duke Nukem:
Waiting for Forever 1.5b
El Airplane
Enigma 1.51
Formido
Hornado 2.0
Jets and Guns
Lunar Rescue
MBall 2
Manna Munchers
Martian
Neko Bot
Sea Attack
Troll 1.1a
Varmintz Deluxe
Westbang 1.2
XEvil 2.02
Настольные игры
Platt! 1.4
Логические игры
Dangerous Activity 3D 2.0
Domino
MagiCross
e-Quad 0.2
Головоломки
Abracadabra
AlphaQueue
Avenger
BrickShooter 3.0
Crystal Cave 1.2
Cubez
Fessie Raumt Auf 1.1
Fire 1.1
Fitznik 2
Imogen 1.04
Repton 1
Secret Chamber
Seth's Puzzle Boxes
The Return to the Citadel:
Tri Pack
Квесты
Sigma
Гонки
Monster Truck Stunts 1.2
Симуляторы
Flatspace 1.04



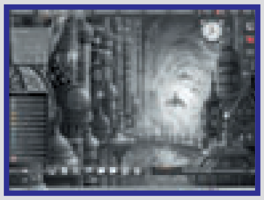
Micro Flight 4.0
Спорт
Party Bowling
Стратегии
Leylines 1.04
Нечто!
Bontago 1.1
The Hacky Sack Game

Патчи
«Полная труба» v1.1.14
«Дальнобойщики-2» v7.4
«Механоиды» v1.02
Breed Patch #1
Far Cry v1.1
Lords of the Realm 3 v1.01
Rainbow Six 3:
Athena Sword v1.02
Rainbow Six 3:
Raven Shield v1.56
Sacred v1.5
Splinter Cell:
Pandora Tomorrow v1.1

Неприкосновенный запас
Антиспам
MailWasher 2.0.40
Антивирус
Dr. Web 4.31b
Sophos Anti-Virus 3.79
Архиваторы
WinAce 2.5
WinRAR 3.30
WinZip 9.0 (build 6028)
Интернет-браузеры
Mozilla Firefox 0.8
Slim Browser 3.95.002
Запись CD/DVD
Burn4Free 1.0.0.568
Burnatonce 0.99b
Zilla CD-DVD
Rip and Burn 5.0.0.0
Интернет-пейджеры
ICQ Lite Build #1302
Дозвон
NetLaunch XP 4.00.0320
TICK 1.17
Закачки
FlashGet 1.60
Fresh Download 6.80
ReGet Free 1.8
Драйверы
ATi Catalyst Drivers 4.4
nvidia ForceWare Drivers 56.64
VIA 4in1 Drivers 4.51
Driver Cleaner 3.0
Электронные книги
Adobe Acrobat eBook Reader 2.2
Bookshelf 4.11
Microsoft Reader 2.11
Почта
Eudora 6.0.3
Mozilla Thunderbird 0.5

Pegasus Mail 4.12a
FTP
FTPLoader 4.0
FileZilla 2.2.5
LeechFTP 1.3
Управление файлами
FAR 1.70 beta 5
Total Commander 6.02
WinFrigate Lite 3.22
WinNavigator 1.96
Файервол
ZoneAlarm
Мультимедиа
QuickTime 6.5
RealPlayer 10.0
Музыка
DeliPlayer 2.01
MODPlug Player 1.46
1by1 1.44
Foobar 2000 0.8
Quintessential Player 4.11_071
Sonique 2.0 Beta Build 103
WinAmp 2.91
WinAmp 3.0
WinAmp 5.03
iTunes 4
MP3Gain 1.2.2
Sidplay 2
PDF
Acrobat Reader 6.0.1
Анти-spyware
Ad-aware 6.0 (Build 181)
Spybot: Search and Destroy 1.2
Вьюеры
IrfanView 3.85
SlowView 1.0 RC2
XnView 1.68

Утилиты
Антивирус
Kaspersky Anti-Virus Lite
Game.EXE Edition
Архиватор
PowerArchiver 8.7
Мультимедиа
Helium 2 1.7.7
Tag and Rename 3.0.6
Система
AVS-iTimer 2.27
Alcohol 120% 1.4.8.1222
Aston 1.9
EF Commander 3.86
Nero Burning ROM 6.3.1.6
PCMark 2004 1.1.0
Stardock DesktopX 2.1
Talisman Desktop 2.71
Интернет
3D-FTP 7.0
Ad Muncher 4.51a
DC++ 0.306
FoxMail 4.1
GetRight 5.1.0
HiDownload 4.6
LeechGet 2004 1.1 RC 1520



Skype 0.97.0.6
VisualRoute 8.0d
WebSite-Watcher 3.60c
LMBomber v4.120

Wallpapers
Black Mirror, EverQuest: Gates of Discord, Fair Strike, Full Spectrum Warrior, Hitman: Contracts, Jade Empire, Jets and Guns, Kult, Lineage II, Mortal Kombat: Deception, Neo Contra, Northland, Perimeter, Rise of Nations: Thrones and Patriots, Scrapland, Secret Chamber, Pandora Tomorrow, ToCA Race Driver 2 и др.

Музыка
Robin Hood: Defender of Crown(саундтрек), Machinae Supremacy, Allister Brimble, Instant Remedy, Wayfinder, MOD-треки

Иное
Избранные народные X-COM-проекты (см. колонку Олега Хажинского. Ищите на диске в директории OMX)

Новости

Тень лягушатника

Первостатейная geek-новость месяца: Джон Франкенштейнович Кармак рассказал о близости DOOM 3. Имеются ли в виду века, часы или секунды, правда, не уточнил, но адепты нешуточно взвинтились, многие слегли с аритмией. Оставшихся на ногах Джонни добил намерением совершить ремейк Quake 2 на новом движке. Здесь население планеты заметно истончало.

Отрубите им головы

...О первом апреля вспомнили уже на поминках.

Из криминальной хроники. Eidos продолжает целенаправленно разваливать ION Storm. Информация о переходе Уоррена Спектора (Warren Spector) в Crystal Dynamics подтвердилась — отсюда догадки о его участии в седьмой части Tomb Raider. С тем же успехом маэстро может оказаться занят и в action-тайтле под вывеской Deus Ex. Да, мельчает. Да, грустим.

После перевода Спектора дни его сиамского близнеца Харви Смита (Harvey Smith) в ION Storm Austin были очевидным образом сочтены. Так и есть: Харви покидает предприятие, новый пункт приписки пока неизвестен. Тем самым бравые шерифы Eidos наконец разогнали тусовочный техасский Шервудский лес, некогда давший приют Джону Ромеро (John Romero), Тому Холлу (Tom Hall), Спектору и Смиту.

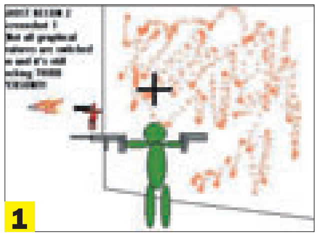
Креатив Eidos совершенно не по душе. В просочившихся на просторы Интернета бизнес-планах компании (следует принимать к сведению с известной долей скепсиса — вплоть до официального PR-признания) исключительно сиквелы и названия-брэнды. Помимо уже озвученной сладкой пары, кондитерская Eidos собирается продолжать пичкать детишек лысыми плюшками. Целиком принадлежащей самодурам IO Interactive теперь не остается ничего, как, нацепив на глаза шоры, благополучно поставить Безволосого на поток. Если Hitman 4 будет носить патетичное имя «Blood Money», вспомните нас тихим добрым. В противном случае — возблагодарите всех святых.

Из тех же источников черпаем информацию о возможности Freedom Fighters 2. Логично и правильно. А вот тактический шутер по следам Commandos — лишь академически любопытно.

Доминатус

Бравые достижения Eidos бледнеют и тушуются перед бенефисом новокоронованного монополиста игрового ПК-рынка, французской Ubisoft. В апреле-2004 компания доказала это очередью совершенно убийственных анонсов. Браво!

Специально по заказу Фрага Сибирского — Tom Clancy's Ghost Recon 2. Игра о том, как правильно подвести целый взвод спецназа под шквальный огонь кабанов в зеленых чалмах, увидит свет к Рождеству сего года. Лакомые детали грядущего праздника: пули-дуры будут настигать смертных по одиночке — нынче нам рассказали



1

только о традиционном для Ubi переносе действия в недалекое будущее и пристальном внимании дизайнеров игры к событиям в Восточной Азии. Преданные поклонники оригинального хита с ужасом узрели в графе «Features»... наличие транспортных средств и вид от третьего лица.

Вниманию Ашота Ахвердяна, который больше всего на свете любит подводные лодки. С осени этого года субмарины, надводные корабли, а также многоликие военно-воздушные силы участников Второй мировой можно истреблять до полной и окончательной победы благодаря боевой выучке и предпринимательской жилке команды Олега Медокса, «1С» и все той же Ubisoft. Pacific Fighters, вслед за немецкими героями нынешней Темы (в качестве издателя там тоже сплошная «Юби»!), обращает ПК-взоры к райским берегам Тихого океана и покоящимся в нем островам. Новое военное небо подтянуто к нашим экранам прямиком из Перл-Харбора, окрестностей Гуадалканала и прочих уголков с мягким потворствующим климатом. Шестнадцать карт соответствующих регионов насыщены пальмами, туземцами и упавшими «Зеро». Особое равнение просят держать на пилотирование бомбардировщиков и маневры авианесущих групп. Непонятно только, почему в качестве оригинальных скриншотов нам предлагают коллаж из чистого синего неба и модели скромного американского истребителя, смастерить каковой (коллаж) почел бы за честь любой располагающий свободной коленкой юный ленинец. Право, такое стыдно публиковать!..

I`Ubi

Кто там следующий в очереди? Олег Михайлович Икс? Входите, запускайте руку в мешок. С эксклюзивным приветом в нем затаилась

2

3

1 Новейший графический движок Ghost Recon 2 воплощает в жизнь самую сокровенную мечту адептов игры: возможность любоваться седалищем бойца днем и ночью, в любую погоду, под градом и пулями.

2 Settlers V. «Приземленный» вид на поле брани помогает стратегически безупречно спрятать седьмой императорский легион в кустах акации.

3 Settlers V. Не говорите вслух: «Age of Settlers». Обидятся все присутствующие, сочтут мизантропом.

4 Myst IV: Revelation. Обитатели других измерений в качестве жилья предпочитают кирпичным строениям гигантские колбы для хранения сыра.

5 Myst IV: Revelation. Воткнувшие столько голубых градусников в печку-буржуйку злобные братья заплатят за это с лихвой!

4

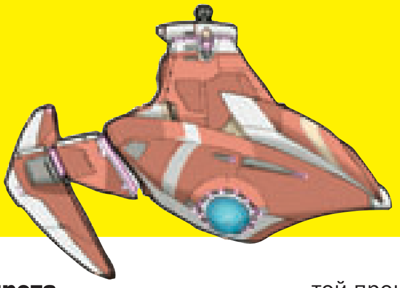
5

пятая часть Settlers. Ubi lubit вас, дорогой коллега, и в качестве сюрприза арендовала у Criterion графический движок Renderware. С его полигональным могуществом вам наконец разрешат спуститься с небес на землю, перестав свешиваться с облака сакральной сосулькой, и заглянуть в глаза тем самым поселенцам. Последние неприличным образом очеловечились. Потешная мультяшность канула в анналы и скрижали, уступив пространство для маневра постылой реалистичности: видимо, Ubi целит в Microsoft с ее бесконечными историко-развлекательными опусами.

Маша? Машенька, не тушуйся и не плачь! Ну, ну, вот так. Есть хорошие новости. Питер, Сиррус и Ахенар снова в деле. Братья похищают маленьких девочек, а Пит выводит для них свои фирменные гэбриэловские йодли. Ты угадала, Юби-Санта действительно притаранил следующую, четвертую по счету, часть Myst — Revelation. Релиз осенью, не за горами, сладкая.

О неизбежном продолжении Prince of Persia: Sands of Time мы, кажется, уже говорили. Но есть интимные подробности. Наряду с новой главой приключений Принца Ubi открывает следующего взбалмошного кинагероя новостной колонки, продюсера Джерри Брукхаймера (Jerry Bruckheimer). (Кстати, читайте о нем и о любимом Уве Болле в Теме нынешнего номера.) Чем выслужился Джерри? Подписал договор о намерении создать эпический широкоэкранный киноэпос Prince of Persia! Игролицензии разлетаются подобно свежим круассанам. Кому «Кармагеддон» с клубничным джемом к чаю? «Дум» с шоколадной крошкой? «Варкрафт» с крипсами? Налетайте, налетайте...

Роботикон-2004



Помните четырнадцатую серию пятого сезона «Футурамы»? Там, где Бендер восстал против технического прогресса и бездушных, экологически чистых глобалистских роботов? Лучшая, между прочим, серия.

Сирота

Идея игры Scrapland, которую делают люди безусловно талантливые, но отчего-то никому неведомые, удивительна и прекрасна, как картриджевый робот, практикующий дзен на необитаемом острове. Здесь можно промыть кости мэру города, сидя в баре за кружкой машинного масла, собрать сверхзвуковой баттлшип и проиграть все состояние на тотализаторе. А еще Scrapland примечательна тем, что со всеми своими достоинствами до сих пор ходит в невестах. Никто не хочет издавать мастерпис от авторов Blade of Darkness — вы можете себе такое представить? Роботы, герои Scrapland, обречены на тяжкую ношу — у них есть души. Если MercurySteam не врет, Scrapland еще и прекрасный пример олдскул-игры, сбалансированная кроссплатформа и сборник циничных механических гэгов... Почему же нет издателя? Не будем ломать голову. Лучше просто поговорим с Энриком АЛЬВАРЕЗОМ (Enric Alvarez), руководителем проекта и главным человеком в MercurySteam Entertainment.

Просто экшен

Game.EXE: Энрик, мы, как и наши читатели, с вами лично (но не с вашей знаменитой прошлой игрой!) пока не знакомы. Давайте установим контакт.

Энрик АЛЬВАРЕЗ: Я лидер проекта Scrapland и его же ведущий дизайнер. Кроме того, один из владельцев и основателей MercurySteam, несомненно, лучшей девелоперской студии Испании и Европы... Моя работа делится на две части. Первая состоит из сюжета, сценария и основ геймплея. Вторая — это продюсирование, контроль за производством, планирование и решение миллиона проблем, которые ежедневно вылезают из самых неожиданных мест большого и сложного проекта Scrapland.

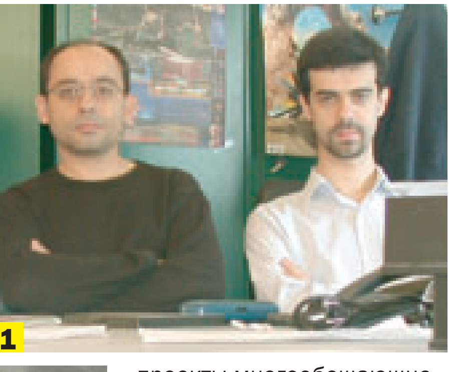
.EXE: Не секрет, что MercurySteam состоит из бывших сотрудников Rebel Act Studios. Расскажите, чем вы жили после выпуска лучшего в мире слэшера и как родилась идея Scrapland?

Э.А.: Закрытие Rebel Act было для нас сокрушительным ударом. Все случилось, как в плохом фильме: однажды утром мы проснулись безработными, а на душе был премерзкий осадок, ведь вместе с Rebel Act прахом пошли Blade Xbox и Blade II, проекты многообещающие, развивающиеся, пышущие здоровьем... Тяжело было. Некоторое (довольно долгое) время мы приходили в чувство, но в конце концов решились начать все сначала, пройти путь от безработицы до собственной студии. Не уверен, что нужно посвящать ваших читателей во все душещипательные подробности... В общем, через полгода после краха Rebel Act на свет появилась MercurySteam. Ну а Scrapland родился в один из тех мозголомных вечеров, когда мы вместе с Дарио Халле (Dario Halle), нашим

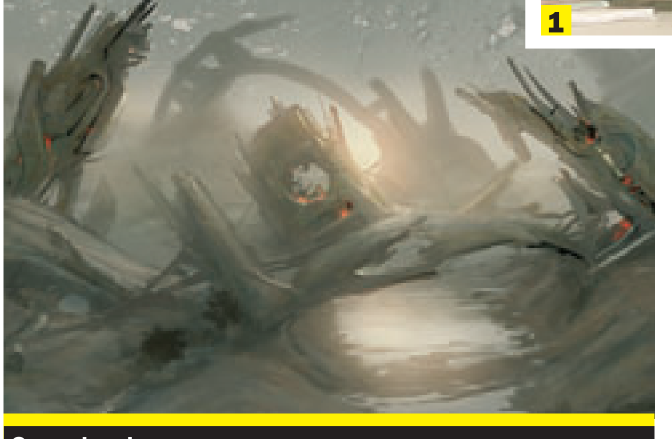
1 **Слева, простите, направо: Энрик Альварес и Дарио Халле. Люди, которые не могут обманывать.**

2 **Астероидная природа Scrapland позволяет рисовать совершенно феерическое небо, устланное некрупными булыжниками. И «пушка» у этого парня тоже ничего.**

3 **Ди-Тритус, перевоплотившийся, видимо, в робота-яйцо-с-ножками. Страшно представить, какие сказочные пазлы можно организовать с трансформируемым героем!**



1

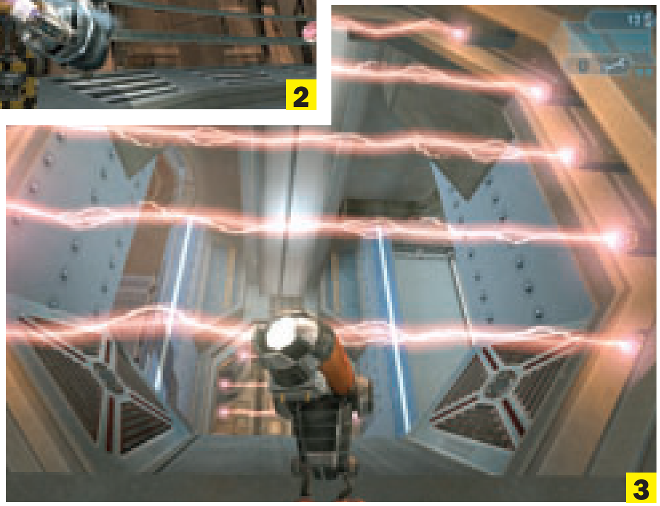


Scrapland	
www.scrapland.com	
жанр:	Экшен
платформа:	PC, PlayStation 2, Xbox
дата релиза:	2004 г.
разработчик:	MercurySteam Entertainment (www.mercurysteam.com)
издатель:	Не объявлен

программистом, бились над Основной Идеей будущей игры. Задумок было много, но, отбросив уже реализованные другими концепции, мы остались наедине с тем, из чего вырос Scrapland.
.EXE: Листая сайт проекта, мы долго не могли понять, чем же на самом деле будет игра: экшеном с гоночными вставками, неким подобием GTA: Vice City, или же чем-то вроде MMORPG нового поколения, только не многопользовательской и совсем не RPG. Запутались окончательно! Проясните, пожалуйста, ситуацию.
Э.А.: Scrapland — стопроцентный экшен, чистопородный, без каких бы то ни было примесей. Однако в нем столько инноваций, что любой сторонний наблюдатель видит в нем только экзотику. И в итоге все заканчивается сравнением с Ratchet & Clank. Простите меня за пафос, но наша игра — это действительно комплексный мир, где разворачивается захватывающая история, сдобренная ураганным геймплеем. Да, я знаю, все так говорят, но вы же не откажете в вере авторам Blade of Darkness?
.EXE: Ну зачем это, Энрик? Пощадите нашу объективность!.. Хорошо, давайте по бумажке. Игровой мир обещается незаурядный: роботы, отринувшие человечество и развлекающиеся гонками на выживание, — это, признаться, очень свежо и вселяет большие надежды. Чем примечательна планета Scrapland, город Chimera и его обитатели?
Э.А.: С планетой связана страшная тайна, которую предстоит разгадать игроку. Все прояснится прямо перед финальными титрами!
.EXE: Ах!..
Э.А.: Scrapland — это астероид, населенный роботами. У них сложилось очень специфическое общество, слегка напоминающее наше, человеческое: политики-интриганы, преступники, предатели в правительстве...
.EXE: Ох! Какая почва для иронии над понятно чем!
Э.А.: Но черной стороной дело не ограничится — жители Scrapland любят и умеют развлекаться: гонки на выживание на специальных аренах, бои без правил, стритрейсинг на скорости 1000 км/ч и мн. др. Мир ни секунды не стоит на месте, все движется, прыгает, бегает, взрывается. Мы устроим вокруг игрока настоящий хаос!

2

.EXE: А сюжет? В е-кулуарах вы описывали нечто интригующее с участием некоего Ди-Тритуса (D-Tritus), всему верящего, дружелюбного самосборного железного парня. Хотя лично я предпочел бы робота Бендера из «Футурамы», хамоватого и циничного алкоголика...
Э.А.: История будет вплетена в геймплей особым, не виданным доселе образом. Вечная проблема экшен-игр — сюжет или тащится в хвосте, или нелепо выпячивается роликами между уровней. Как мне кажется, мы победили эту... эээ... дихотомию.
.EXE: Ой ли?
Э.А.: Не революция, но весьма свежий взгляд. Что же до Ди-Тритуса... Он будет дублировать игрока: хороший парень, который приехал на незнакомую планету, ничего не понимает, находится в полном смятении и не знает, чем бы заняться.


3

Да, без бендеровщины тоже не обойдется.
.EXE: Секунду. Раз уж заикнулись: сюжет и игра — как они будут взаимодействовать? Нас будут дергать беспокойные скрипты, отвлекая от праздных прогулок и поездок по «волшебному миру умных роботов»?
Э.А.: Отвечаю: история будет развиваться в общении. И — в Scrapland не будет записных врагов. То есть вообще ни одного. Окружающие будут реагировать на ваши действия совсем как в реальной жизни, никто не станет рубить голову за спрос и закидывать гранатами без состава преступления. С каждым, буквально с КАЖДЫМ персонажем можно будет поговорить «за жизнь», погоняться на ховер-байках, столкнуться лбами в тотализаторе и даже помириться, если вы нечаянно приложили его о стену. Враги становятся друзьями (обратное тоже справедливо) без особых проблем, потому что в Scrapland нет смерти. Повторите: нет врагов, нет смерти.
.EXE: Нет вра... Это — новость! Приятная.
Э.А.: Всякий робот, что сгорит заживо на гоночной трассе, с легкостью может быть реплицирован, ведь в базе данных Химеры хранится копия его личности. Нажал пару кнопок — и вдовы перестают рыдать.
.EXE: Хорошо. Стоит ли ждать развернутой системы диалогов? Хотя... это же не какой-нибудь Baldur's Gate, правда? Как будет происходить общение с NPC, как они будут проявлять себя вне гоночной трассы?
Э.А.: Повторюсь, роботы Scrapland во многом похожи на людей. Ежедневная рабо-

та, хобби, конфликты. Центр Химеры напичкан бюрократами, погрязшими в бумагах. Роботы сидят за столами, работают с документами, время от времени встают и прогуливаются, чтобы размять ноги. Тут-то им и можно заговорить зубы. Мэр города постоянно слоняется с проверками. Полиция, опять же. Стражи закона пускаются в погони, проводят расследования, создают видимость активной службы. Хотя большую часть времени откровенно бездельничают.

Роботы занимаются своими делами, общаются друг с другом, дерутся, делают бизнес...

.EXE: Это кажется невозможным, Энрик. Но мы на всякий случай поверим.

Э.А.: Все так и есть, точно говорю.

1

2

1 **Милый кораблик. Особенно, гм, верхняя челюсть.**

2 **Что такое роботы без пьянства! Очень хорошо, что в MercurySteam это понимают.**

3 **А вот и гонки. И не нужно было прибедняться, выглядит очень-очень!**

4 **Робот-скорость, лично. Неужели в Scrapland будет еще и Ballistics?!**

5 **Робот-шариковая ручка открывает Ди-Тритусу Страшную Тайну. Или... постойте, а как на самом деле выглядит Ди-Тритус?**

1000 км/ч

.EXE: А что сами гонки? На сайте подчеркивается деструктивность этого развлечения. С помощью чего мы будем уничтожать врагов и как все эти прелести будут прикручиваться к нашему баттлшипу — неужели ручками во всамделишном гараже?

Э.А.: Гонки большей частью нелегальны. Трафик, полиция — все на месте. Ди-Тритус сможет иметь несколько кораблей, заточенных под разные виды соревнований. Скажем, легкий, маневренный скутер для суетливой городской трассы и огромный, тяжелый и мощный почти что крейсер для более профессиональных соревнований. А вот деструкция на спортивной арене будет простая, не огнестрельная. Мы решили обойтись без «пушек» на трассе — это как-то не по-джентльменски. Тарану — да, стрельбе — нет. И потом, вам никто не запрещает найти соперника в городе после гонки, настучать ему по башке и забрать проигранную сумму! Правда, расплачиваться придется полицейским преследованием.

.EXE: А можно подробнее про полицию? Взятки брать будут?

Э.А.: Увы, нет — слишком глупы для взяток. Такая профессия: ходят толпами, в соблюдении законности почти не заинтересованы, но им приятно считать себя власть имущими. Копы! С ними просто: попался — беги. Дело в том, что полицейские — роботы с очень маленьким ОЗУ, поэтому они легко забывают, за кем гнались, если потеряют его из вида. Только не надо про уступки — Scrapland не претендует на реализм.

.EXE: Ха-ха! Да, с дохлым ОЗУ всегда проблемы... Расскажите о технологиях, на которых базируется игра. Есть ли в движке хоть что-нибудь от Blade of Darkness? Что является предметом гордости?

Э.А.: Движок вполне обычный, никаких особенных изощрений, написан с чистого листа. Но гордимся многим, программисты у нас золотые. Можно я не буду влезать в технические термины? Поверьте, там все в порядке — взгляните хотя бы на скриншоты.

.EXE: Ага, а еще на шоты Blade of Darkness... А откуда такой занятный неоновый шрифт?

Э.А.: Сами нарисовали.

.EXE: Здорово. И снова об игре: «пешая» боевая система имеет что-то общее с виденной нами в Blade of Darkness? В пресс-релизах говорилось что-то о чуть ли не революционном управлении. А как это будет выглядеть на деле?

Э.А.: Кроме вида от третьего лица у этих игр нет ничего общего. Управление создавали с нуля (да, теперь мы понимаем, что в Blade of Darkness над ним нужно было еще много корпеть). Оно довольно типично для TPS, но разрабатывать его было пыткой, ведь в игре и летают, и ездят, и пешком ходят, и дерутся...

.EXE: Точно — дерутся! Хромированные кулаки, оружие, гаджеты, кухонная утварь — что пойдет в дело, когда Ди-Тритус решит выйти на тропу войны?

Э.А.: Скажу — не поверите. Парень использует для атаки и нападения всех остальных роботов. Потому что он — ТРАНСФОРМЕР. Не спрашивайте, почему так получилось. Главное — это открыло совершенно необъятные геймплейные возможности.

.EXE: Messiah?

Э.А.: Да, можно сказать и так. Паразитировать на чу-

жих возможностях очень и очень весело. Если нужно устроить массакр, вы берете тяжеловооруженного робота. Если требуется скорость, превращаетесь в робота, способного замедлять или ускорять время. Что при этом будет у вас в руках — не так уж важно. Хотя и здесь масса сюрпризов...

Неприкаянное изобилие

.EXE: Кхм! А не можете привести пару примеров того, как все это многообразие будет уживаться в рамках одной игры и применяться на практике?

Э.А.: Попробую... Мы находимся в сердце Химеры, города роботов. Ди-Тритус ищет хоть какие-то зацепки, которые помогут ему понять, кто он, зачем он здесь и кто во всем виноват. Прижав шефа полиции, он узнает, что нужная информация находится на гоночном корабле некоего Рудольфа, банковского служащего. Рудольф — типичная офисная крыса, и вытащить его из-за конторского стола можно только вызвав на гоночную дуэль на ховер-байках. Но и тут проблемы, ведь Рудольф один из тех редких роботов, что обладают способностью трансформировать время и пространство. От любого назойливого посетителя он скрывается при помощи своих уникальных умений. Да-да, скрывается — чтобы спокойно продолжать работу с документами!

Во-первых, надо этого умника поймать. Это пешая часть игры, где придется найти и дублировать робота, с не меньшими возможностями, чем у Рудольфа. Немного беготни, прыжковых пазлов... Наконец, Рудольф пойман и недоумевает, что же заставило вас так долго его домогаться. Получив в ответ лаконичное «go outside and race me if you have balls», напяливает шлем и назначает место старта. Мы мчимся сначала в гараж, где конструируем сверхзвуковой аппарат, затем вываливаемся в бурлящий поток городского трафика. По дороге к старту на нас огрызаются уличные бандиты — отстреливаемся. Затем гонка. Условия соревнования: первым собрать 20 чекпойнтов. На кону, понятно, транспортное средство. Ну а что будет потом, вы и сами догадаетесь.

.EXE: Гонки-гонки-гонки?..

Э.А.: Не только. Стрельба-стрельба-стрельба.

.EXE: Но так ведь нельзя!

Э.А.: А разве я не сказал, что будут... гм... некоторые исключения?

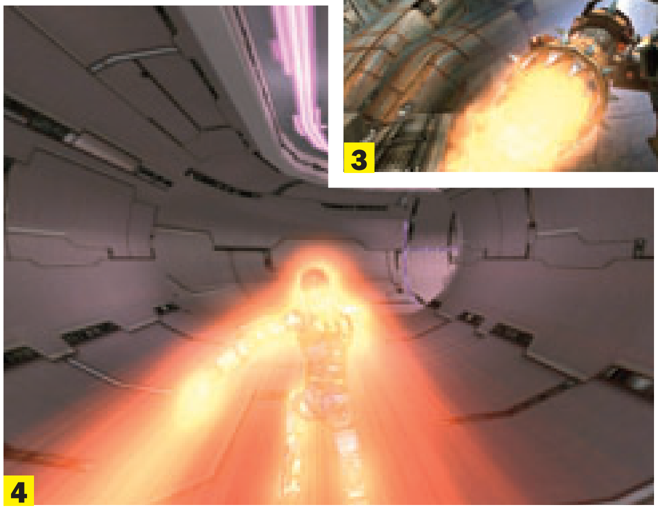
.EXE: Не сказали, но — пусть будут. Так и быть. А мультиплейер? В двух словах: цели многопользовательской игры?

Э.А.: Забавляться со своими лучшими гоночно-боевыми кораблями, заработанными в игре по сюжету. Отчего селекции и тюнингу в однопользовательском режиме советуем уделять большое внимание! Deathmatch, Team Deathmatch, CTF, Domination — мы не мудрили с режимами, просто использовали все, что было наработано коллегами по индустрии лет, наверное, за десять.

.EXE: Энрик, очень хочется спросить о больном. О больном же? Такая многообещающая игра (да еще и от людей, имеющих за плечами первостатейный хит) — и без издателя. Что, по-настоящему оригинальные, свежие, остроумные концепции нынче не в чести?

Э.А.: Ох, об этом надо спрашивать у издателей... Хотя, да, наш брат, независимый разработчик, считает именно так: современного крупного публикатора инновации не интересуют. Им подавай давно проверенные, отработанные на миллионах игроков идеи для стрижки купонов... Но, ладно, будем надеяться, что все не так плохо, магнаты осознают тупиковость этого пути, и ситуация начнет меняться в лучшую сторону. Нам этого очень хочется!

3


4

5

.EXE: А нам не терпится увидеть Scrapland своими глазами. Кстати, на каком этапе находится проект? Увидим ли мы его на грядущей E3?

Э.А.: Игра недалека от завершения. Она работает — и по частям, и в сборе. Даже мультиплейер уже отлажен. Само собой, на E3 мы постараемся попасть, но вот именно сейчас ни в чем пока не уверены.

.EXE: Удачи вам! От всей души желаем Scrapland найти издателя и состояться!

Беседу вел Михаил Бескакотов.

Ecce Homo*

Если честно, я не играл в Wasteland. Год 1988 был очень, поразительно удачным: Abrams Battle Tank, Airborne Ranger, Bad Cat, F-19: Stealth Fighter, Falcon A.T., Impossible Mission II, Might & Magic II, Skate or Die, Ultima V, Wizardry IV, Xenon. Словом, увлечения были. А Wasteland показалась игрой угрюмой, графически примитивной, совсем не цветной. Так я почти пропустил рождение жанра.

Фарго!

Зато в бархатной пыли ящиков моего стола еще с десяток лет бережно хранилась плоская картонная коробка, украшенная надписью «The Bard's Tale» и рисунком с камином, бородатым мужиком при гуслях и остроухими владельцами пивных кружек. Девятнадцать лет назад это была не игра — символ высших сакральных ценностей. Девятнадцать лет спустя я сочиняю вопросы Брайану ФАРГО (Brian Fargo), чьим игровым дебютом и была упомянутая The Bard's Tale. Имя Фарго вскоре стало почти синонимом легендарной ролевой ПК-команды Interplay, а маэстро постепенно перешел от гейм-дизайна к манипуляциям с кадрами.

Девятнадцать лет спустя я измышляю вопросы по... The Bard's Tale. Как вы уже знаете из скупых новостных строчек, Брайан покинул Interplay и основал собственную команду inXile, чьим первым релизом станет The Bard's Tale. Переосмысленная. Почти новая.

1

Game.EXE: Брайан, искренне поздравляем вас с возвращением к полномасштабной творческой деятельности в рядах inXile! Но почему именно The Bard's Tale?

Брайан ФАРГО: Это просто! Как вы знаете, «Бард» — моя первая игра. И первый успех, большой успех. Новая маленькая компания под моим скромным началом просто не могла найти лучшего названия, да и жанра тоже. Да здравствуют барды!

1 **Брайан Фарго. Почти синоним культовой ролевой ПК-команды Interplay. Легенда.**

2 **Булава — лучшее приспособление для ведения переговоров с такой вот несуразной тварью.**

3 **С тех пор как по земле и воде шастали викинги, людской род изрядно обмельчал.**

4 **На самый крайний случай у каждого путешественника должна быть карманная двуногая прямоходящая мясорубка-шреддер.**

The Bard's Tale

www.inxile-entertainment.com

жанр: Легендарная РПГ на новый лад

дата релиза: 2004 г.

разработчик/издатель: InXile Entertainment (www.inxile-entertainment.com/company.html)

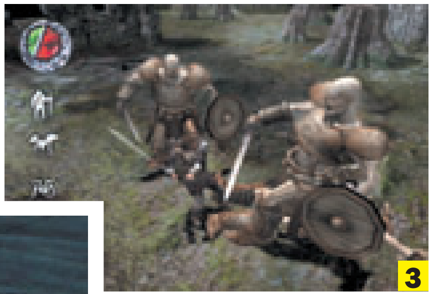
В борьбе со штампом

.EXE: Точно, виват. Для нас, седых ветеранов, в этом названии заключено нечто более емкое, нежели просто «старшая РПГ». Это легенда, персоналия сама по себе.

Б.Ф.: Очень хорошее слово, «персоналия». От него и будем танцевать. Лично для меня персоналия означает прежде всего глубину персонажа. Если хотите, глубину по Станиславскому. Если ваш компьютерный герой не слеп, если он задает вопросы и пытается проникнуть в суть вещей, если он заглядывает в самое себя и обнаруживает что-то помимо кучки полигонов, если у него найдется хотя бы самая завалящая, но вполне понятная человеческая мотивация — значит, мы делаем шаг вперед по дороге дизайнерской славы. И мир вокруг него оживает. Цветет. Мы не стараемся сразу сыграть Чехова, нет. У нашего Барда всего два профилирующих устремления: деньги и мясорубка... Сам по себе Бард саркастичен и всегда чуть раздражен. Не брюзга, нет, но довольно близок — что отменно для постановки некоторых очень интересных сюжетных скетчей. Но у персо-

* Се есть человек.

налии как таковой есть и оборотная сторона — повседневные обязанности Барда. За двадцать лет игры в компьютерные ролевые мне чуть-чуть наскучило мылить драконьи морды в надежде на скупую похвалу и пару медяков. Хватит этой сивухи, господа сценаристы! Вместо травли драконов предложим Барду найти и захомутать преступника, им же случайно и отпущенного на волю. Или, например, поручим провести сумасшедшего через деревню викингов. Мертвых бойких викингов. Викингов-зомби. Достойным вознаграждением такому герою станет жуткая пьянка в таверне, соло на струнном инструменте кобызе и горячая лубов служанок.


3

2

4

.EXE: Бунт против клише? Отлично! Страшная смерть сюжетным банальностям на земле, в воде и в астрале! Это можно только приветствовать.

Б.Ф.: Спасибо. Вы правы: индустрией наработана целая армия совершенно стандартных ходов, которые мы либо исключаем из нашего пионерлагеря навечно, либо, использовав, выкручиваем наизнанку так, что мама родная не узнает — будет смеяться и показывать пальцем. Нам как творцам ненавистны: 1) уровни с лавой, 2) борьба взрослого мужчины со стаей тухлых крысаков, 3) назначение четырнадцатилетнего дистрофика спасителем мира, супергероем. А еще мы никогда не будем кричать «славься!».

Мы пропускаем тему «избавителя» через шпицрутены сюжета. Тут и там Барда принимают за святошу, а он этого терпеть не может — запросто способен покалечить, размозжить пару черепов фирменной походной арфой.

.EXE: Хорошо, а как же развлекать игрока? Он уже изрядно привык к роли мировой пуповины и может начать фонтанировать желчью негодования.

Б.Ф.: Это болотце мы осушим. В мелиорации сознания игрока принимают участие самые разнообразные механизмы: частые скриптовые сценки а-ля Half-Life, представление новых шмоток, заклинаний и умений Барда. Самым репитивным занятием в игре останутся вооруженные стычки, но мы стараемся тщательно отслеживать КПД интереса, и как только он собирается на боковую — опля! — выкатываем на арену что-нибудь свеженькое. Принцип стар как мир и столь же мудр: жизненный опыт состоит из мимолетных, мельчайших впечатлений. Осыпьте ими игрока — и тот будет совершенно счастлив.

.EXE: ...и здесь мы вспоминаем о вашей, Брайан, измене «персоналкам» с консольным графическим мерином с плеча Dark Alliance. О какой глубине может идти речь, если РПГ ориентируется на приставки?

Б.Ф.: Не забывайте, пожалуйста, о моем двадцатилетнем ПК-стаже, ладно? Это не мы катимся к приставками, а они тянутся в наш пентхаус. Дизайнерское лезвие в данном случае обоюдоостро: мы придаем интеллигентный блеск консольным ролевым играм и одновременно скидываем пару уровней сложности с ПК-стандартов. Согласитесь, иногда компьютерные игры слишком явно напоминают MS Excel.

Переходя на личности

.EXE: Электричка в страну Сида Мейера...

Б.Ф.: Суммирую: нет, мы не уходим на консоли, но подбираем наиболее плодородную платформу для наших вполне амбициозных замыслов. И не забывайте, на приставках были такие непревзойденные вещи, как Zelda и Chronotrigger. Впрочем, нашего «Барда» все равно будут сравнивать с Dungeon Siege, Diablo и Baldur's Gate: Dark Alliance.

.EXE: Очевидные параллели. Нас же больше волнует РПГ-начинка. Название проекта сразу и весьма жестко ограняет свободу героя.

Б.Ф.: Да, класс фиксирован: Бард. Но кто способен помешать нам варьировать его физические характеристики, включая силу, интеллект, выносливость? Новые уровни приносят уникальные боевые умения и навыки. Мы подготовили четыре оружейных класса — это сочетание меча и щита, двуручное оружие, булавы и луки (арбалеты). Выбрав наиболее симпатичный лично вам метод истребления сказочных чудовищ, вы развиваете спецприемы именно под него. Поэтому ваш Бард может стать чудо-фехтовальщиком, а мой посрамит Робина Гуда. Кроме того, нельзя забывать и о составе партии...

.EXE: Брайан, вы опережаете нас фонетически.

Б.Ф.: Нет. Потому что команда моего Барда будет кардинально отличаться от вашей.

.EXE: Почему?!

Б.Ф.: А вы, простофили, не обнаружите несколько очень важных волшебных напевов, способных призывать монстров в услужение к Барду. Партийная философия может быть атакующей и оборонительной, магической или артиллерийской. Причем пройти игру можно с абсолютно любой силовой конфигурацией. Также, даже если вы вызубрите все до единого спеллы, это не освободит Барда от обязанности думать головой. Лишь несколько призывных мотивов могут быть использованы единовременно, и подбирать их активный запас придется тщательно, с толком.

.EXE: Неужели вы способны вышвырнуть несчастного эльмариачи в агрессивную среду совершенно без компаньонов? Фамилиары, конечно, не в счет.

Б.Ф.: Время от времени Барда будут сопровождать весьма интересные и забавные индивидуумы, но навсегда они не останутся.

1 Бард физически не способен зачехлить меч. Во время вечеринки этот крохотный недостаток превращается в настоящую проблему.

2 Почему у Барда дреды, почему он кофе-с-молоком и похож на Меркуцио из «Ромео + Джульетта»? Кто бы знал! Но как бы хотелось выяснить, правда? Потерпите.

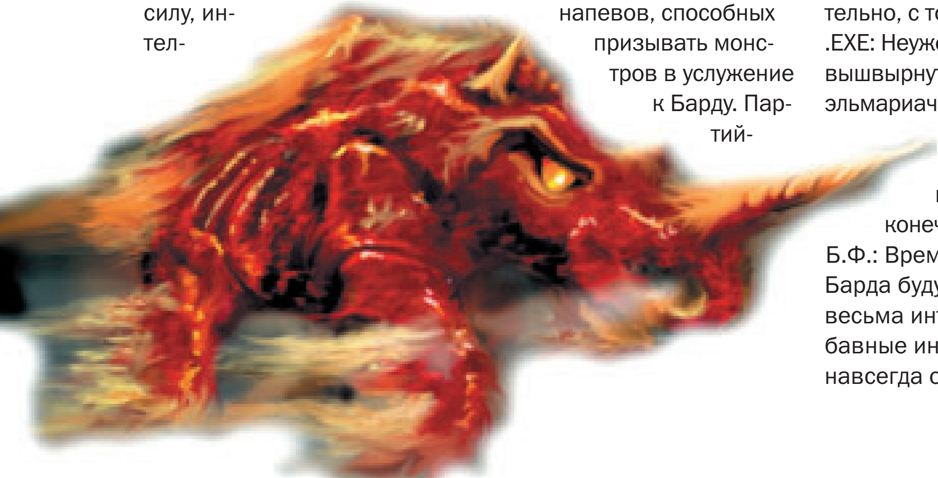
3 Пока наш герой шинкует кого-то, сзади к нему подбираются жуткий стражник и личный караульный крысак.

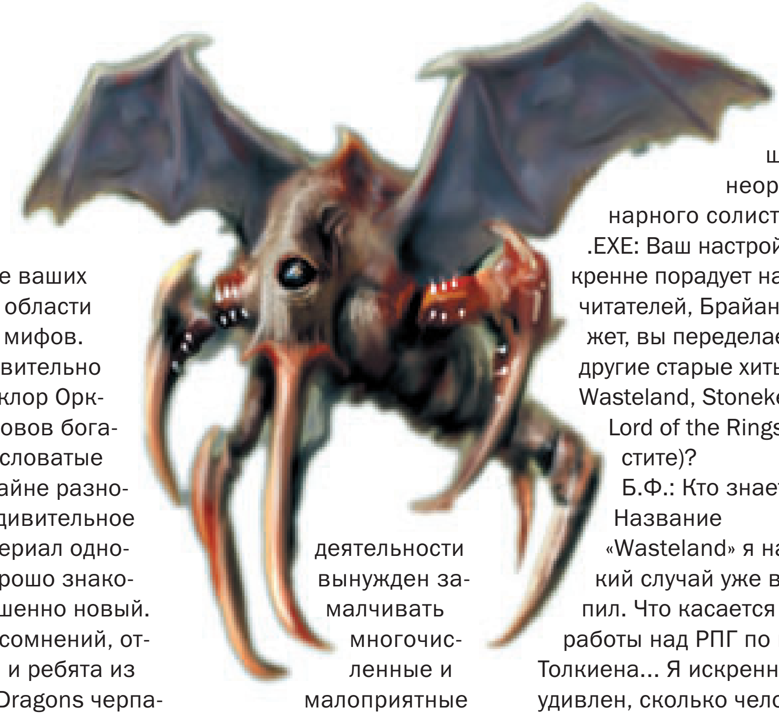
4 Чтобы ушастому яйцеголовому не было смешно, лучше окутать его сонмом маленьких голубых искорок.

Путь Барда неизменно будет уводить его прочь от долгосрочных союзов. А раз так, мы не позволим игрокам копаться в котомках и биографиях «одноразовых друзей» — довольствуйтесь очень общими командами и нашим фирменным искусственным интеллектом.

.EXE: Ну хотя бы пообщаться с напарниками можно? Мы до сих пор — не поверите! — скучаем по хитроумным притчам героев Planescape: Torment.

Б.Ф.: Гм... Русские вообще сентиментальны, нет? Слово утешения: да, мы предусматриваем общение, но лишь между напарниками Барда. Одни настроены дружелюбно, другие скандалят, хотя склоки всегда носят потешный вербальный характер и никогда не приводят к серьезному контактному диспуту.





Клуб бардо-путешественников

.EXE: А монстры? Мы немного в курсе ваших изысканий в области нордических мифов.

Б.Ф.: Я действительно нахожу фольклор Оркнейских островов богатым на замысловатые сюжеты и крайне разнообразным. Удивительное дежавю: материал одновременно хорошо знакомый и совершенно новый. Нет никаких сомнений, откуда Толкиен и ребята из Dungeons & Dragons черпали вдохновение. Я обнаружил очевидные прообразы гномов и эльфов, но что мы знаем о существах по имени Trow, Red Caps, Nucklavee? Вот именно... Путешествие Барда обещает быть волнующим, это я могу гарантировать. Но опять — не забывайте о несносном нраве Барда. Он ведет себя так, как будто его прокрутили сквозь жернова всех ролевых игр последних двадцати лет.

.EXE: ...А еще мы наслышаны о некоем любителе баек. Его имя... Рассказчик?

Б.Ф.: Ну да, Нарратор. Закадровый голос, мудрый и благочинный. Он создан с единственной целью — помогать заблудшим игрокам и мягко подталкивать их к очередной передряге. Мы подсматриваем за процессом бета-теста и ловим непонятные для игрока моменты — чтобы задействовать нашего ментора именно в сложных и неочевидных местах. У Нарратора есть лишь один недостаток: он пытается рассказать величественную сагу о богоподобных свершениях Барда, причем по роду деятельности вынужден замалчивать многочисленные и малоприятные непристойности, творимые жадной и несколько мелочной натурой воспеваемого. Комический момент налицо.

.EXE: The Bard's Tale уже сейчас кажется нам этакой пятисоткилограммовой бомбой, начиненной слезоточивым сарказмом. А еще эта история с репликами вслепую, не так ли?

Б.Ф.: Вы хорошо подготовились к беседе. Мы действительно не анонсируем следующую реплику Барда, лишь предлагаем тон его ответа: дружественный или задиристый. Вы выбираете тон, Бард ляпает что-нибудь несусветное, а вы расхлебываете последствия — вот рецепт грандиозного фана. И не спешите, пожалуйста, интерпретировать варианты как «хороший — плохой»! Задиристый Бард иногда способен очаровать смазливую девицу, тогда как Барда позорно добропорядочного она сочтет идиотом. Уверяю: вы будете дважды или трижды прокручивать диалоги, чтобы вволю посмеяться над всеми несносными выходками нашего неординарного солиста.

.EXE: Ваш настрой искренне порадует наших читателей, Брайан! Может, вы переделаете и другие старые хиты: Wasteland, Stonekeep, Lord of the Rings (простите)?

Б.Ф.: Кто знает... Название «Wasteland» я на всякий случай уже выкупил. Что касается моей работы над РПГ по книге Толкиена... Я искренне удивлен, сколько человек вспоминают об этой игре со счастливой улыбкой на лице! Мне грустно наблюдать за грязным потоком лицензированных штамповок от EA, бесхитростных и баламутных. Впрочем, все к лучшему, друзья! Они оставляют поле для серьезной битвы таких молодых и энергичных, как мы с вами, — двадцать лет спустя. Я до сих пор помню, как в роли Фродо бегал по норе Бильбо и громогласно богохульствовал, забыв, куда Старик спрятал Единое Кольцо. Вот это — ролевая игра! Может, спародировать эту сцену в The Bard's Tale?..

.EXE: Тогда вы станете первым РПГ-постмодернистом, маэстро. Удачи вам — от всего сердца. Увидимся?

Б.Ф.: Непременно. Держите нос по ветру, «Икзи».

Беседу вел
Александр Вершинин.

Последнее предупреждение

Вопрос дня: нужно ли испытывать к IO Interactive слепое уважение или пора уже открыть глаза, встряхнуться, скинуть с себя морок и признать, что третья часть «Хитмана» не будет отличаться от первых двух ровным счетом ничем, а вместо благородного сиквела нас ждет еще одна игра с цифрой «3» в названии, точнее сказать, вовсе даже и не игра, а так, паразит обыкновенный?

Седьмая печать

Мы обожаем лысого, Данию и бильярдные кии, но ожидание чуда сдает позиции беспощадному цинизму. Релиз случится на днях, в следующем номере не миновать рецензии. Предсказуемые выводы отложим ровно на месяц, хорошо? А пока — интервью с Нилом ДОННЕЛЛОМ (Neil Donnell), главным продюсером нового «Хитмана». Читая, представляйте бедного Нейла в смирительной рубашке, подвешенным за ноги взводом никогда ничего не разглашающих автоматчиков из Eidos. Власть корпораций, все дела.

Game.EXE: Первый «Хитман» красовался на обложке одного из наших номеров. Немногим позже эта обложка выглядывала из карманов санкт-петербургских прохожих в «Хитмане» втором. Мы, понятное дело, были тронуты, но наградили вторую часть заоблачными оценками вовсе не поэтому. Приятно было видеть third person shooter, обремененный мыслью. И очень обидно было наблюдать за игроками, которые эту мысль не замечали и решали задачу в лоб, предпочитая бездумную пальбу скрытности. Делая третью игру, у вас не возникало желания резко понизить количество health points Сорок Седьмого, оградив тем самым игроков от туповатого и прямолинейного «раша»?

Нил ДОННЕЛЛ: Спасибо за обложку! Думаю, что мы ее заслужили. Ваш вопрос понятен. Для начала я бы хотел признаться, что и сам не переношу, когда Сорок Седьмого используют в качестве асфальтоукладочной машины, — он достоин более нежного и обходительного обращения. Но — и тут ничего не поделаешь — с самого начала мы взяли курс на «свободный» дизайн игры. Игрок волен выбирать все, что ему по душе (в том числе и «раш»), а мы — мы даем ему такую возможность, и только. В Contracts мы решили свободу усугубить, поэтому теперь... можно играть только напролом! Шучу, шучу. На самом деле у игрока появилось еще больше возможностей. А мы вновь заняты лишь тем, что направляем его в нужное русло, подталкиваем к правильным решениям. То есть буквально: лобовой массакр чреват завышенной сложностью, не каждый осилит; а скрытная тактика доступна каждому, надо только набраться терпения.

.EXE: Игра уже готова. Поэтому, пожалуйста, сравните сегодняшний результат с первыми частями. Какие аспекты третьего «Хитмана» вышли на первый план, какие ушли в тень?

Н.Д.: В Contracts преобладают уровни с открытой концовкой. Это скорее своеобразные мини-новеллы, чем уровни в привычном понимании этого слова. При этом игра логична и последовательна. Я бы сказал, она крепче, надежней сбита,

1 Нил Доннелл, главный продюсер нового «Хитмана».

2 Может, воткнутые в лед подводные лодки это перебор, но постпроцессинговая вьюга обещает выглядеть очень сладко.

3 Смотрите, дети, Сорок Седьмой отхлебнул грейпфрутового шнапса!

1

Hitman: Contracts

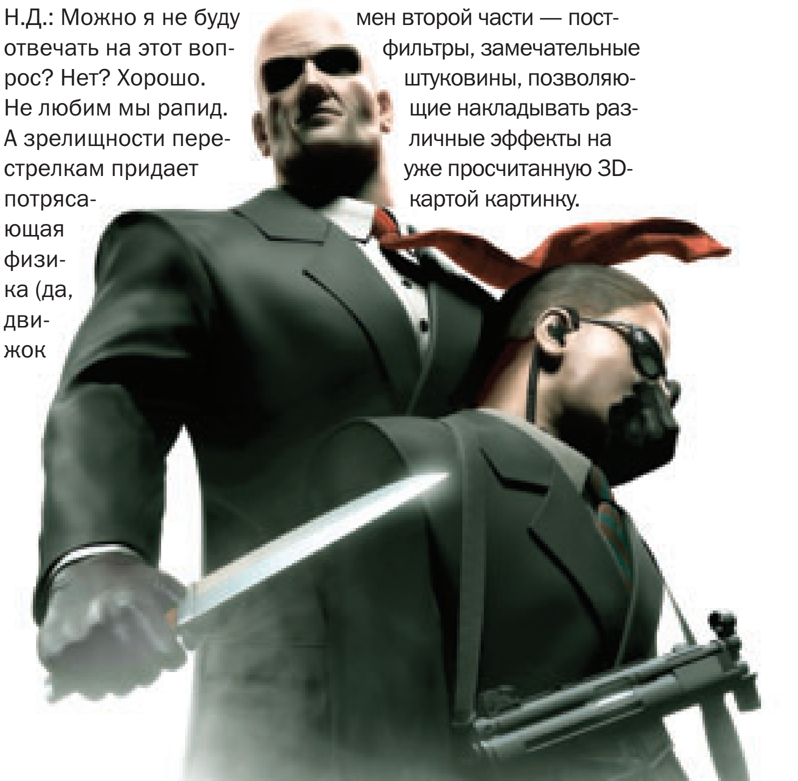
www.hitmancontracts.com
жанр: Экшен
платформа: PC, PlayStation 2, Xbox
дата релиза: Апрель 2004 г.
разработчик: IO Interactive (www.ioi.dk)
издатель: Eidos Interactive (www.eidos.com)

чем прошлые части... Как мне кажется, мы еще больше сконцентрировались на главном герое и его незаурядном восприятии окружающих вещей и событий.
.EXE: Куда уж больше!
Н.Д.: Есть куда, увидите сами!.. Игра словно проецируется через призму неспокойного сознания Сорок Седьмого. Поэтому ожидайте в кадре щедрых выплесков параноидальной атмосферы и животного ужаса. В любой другой игре даже

скотобойню можно показать умильным и радостным местом, в Hitman же это всегда будет маленький ад. Сознание убийцы, тонущего в эмоциональных мучениях, обязывает.
.EXE: А еще Сорок Седьмой... как бы поточнее сказать... совсем не кхерофоб. Что насчет оружия? Мы понимаем, что после Manhunt очень трудно удержаться и не добавить в игру несколько разновидностей ножей, топоров и прочей кухонной утвари. Очень надеемся, что вы не смогли устоять.
Н.Д.: Много, много неожиданностей, вы интуитивно правы. Живодерские крюки, бильярдные кии, несколько разновидностей кухонных ножей (огромных, разделочных!), самые разномастные мечи и даже подушка, которую можно использовать не только в качестве глушителя, но и... Да, удушение. Очень много наработок, связанных с этим «развлечением», пришлось даже ввести новую кнопку в управлении. А еще есть кнопки, отвечающие, условно говоря, за «протыкание», «переломы», «утопление»...
.EXE: Спасибо вам от всех россиян огромное. Перейдем к огнестрельной части, нас интересует не только модельный ряд «пушек», но и то, как они будут работать.
Н.Д.: Ассортимент привычный, проверенный годами. Разве что стало больше двуручных штучек. Это и некоторые автоматы, и даже снайперские винтовки.
.EXE: И при этом вы не превратились в научно-фантастический боевик?
Н.Д.: Конечно, нет. Даже двуручные «слонобойки» у нас не выходят за рамки реалистичности. Мы вообще к оружию неровно дышим — это и наш, и сотрудников IO фетиш.
.EXE: Общим местом жанра стало slo-motion. Пару лет назад его модно было ругать, отсылать разработчиков к Max Payne и обвинять в заимствованиях. Сегодня же, когда рапид окончательно обосновался на TPS-поле и делает игры лучше и зрелищнее, журить принято за его отсутствие. Обучен ли Сорок Седьмой трюкам с хроносом и если нет, то с помощью чего достигается зрелищность пистолетных дуэлей?
Н.Д.: Можно я не буду отвечать на этот вопрос? Нет? Хорошо. Не любим мы рапид. А зрелищности перестрелкам придает потрясающая физика (да, движок был переработан). Плюс новые «изуверские» кнопки, помните? Все вместе делает процесс смертоубийства реалистичным и в то же время крайне волнительным. Как бы двусмысленно это ни звучало.
.EXE: Камера: заигрывания со стрельбой от первого лица получили развитие или обошлось?
Н.Д.: Не обошлось. В Contracts можно играть как с видом от первого, так и от третьего лица. Отныне они равноправны. Мы позаботились, чтобы было удобно вне зависимости от вида. У нас вообще вся игра базируется на свободе выбора, как вы помните.

Березовский — это кто?

.EXE: Теперь, как говорится, tekmolagy. Вы сказали, что движок претерпел изменения. Какие именно?
Н.Д.: Glacier и впрямь подвергся довольно трудо- и капиталоемкой терапии. Теперь все работает в четыре раза быстрее (гм?.. — **.EXE**), а полигонов в кадре стало, как вы понимаете, не меньше. Самое же главное улучшение со времен второй части — постфильтры, замечательные штуковины, позволяющие накладывать различные эффекты на уже просчитанную 3D-картой картинку.



Эффекты быстрого движения, глубины зрения, различные видеошумы и помехи, цветовая коррекция, свечение (похоже, тем самым эффектом Bloom, знакомым нам по второму Deus Ex, Eidos решила украсить все свои игры. — **.EXE**) и много чего еще — мы не стеснялись использовать эту красоту на полную катушку. Из прочих радостей будут динамические погодные эффекты, честные отражения, реалистичные взрывы... Мы стараемся не отставать от времени и моды.

.EXE: Будь наоборот, мы бы удивились... Вам было удобнее разрабатывать игру сразу под все ключевые платформы или же портировать уже готовую версию на консоли, как это было с первыми частями?

1 **Как и ожидалось, флешбэков не избежать. Всмотритесь в эту гейшу. Узнаете?**

2 **Тема стилизованных «под Японию» двориков несколько подрастеряла актуальность, не находите?**

Н.Д.: Значит, так (только не надо спешить и закидывать меня камнями за это откровение): с позиции разработчика, проще всего сделать сначала версию для PlayStation 2, а затем портировать ее на оставшиеся консоли и ПК. Такой подход культивирует большинство кроссплатформенных разработчиков, что бы они вам ни говорили. Но тут есть проблема: апсэмплинг это вам не даунсэмплинг. Иными словами, PS2-версии не соответствуют техническим требованиям ПК, что замедляет технический прогресс ПК-игр и все такое. Поэтому сначала мы строим эдакого ультимативного «Хитмана», с высокодетальными текстурами и кучей лишних полигонов. Запускается эта версия исключительно на наших суперкомпьютерах. Когда мы собираем билд для одной из реальных платформ, то просто выкручиваем все показатели вниз до тех пор, пока наша суперверсия не заработает с приличной скоростью. Так мы делали Hitman 2, так будем работать и со всеми следующими играми.

.EXE: Теперь о самом сокровенном. Когда Сорок Седьмой растворялся в воротах монастыря с двумя Большими Пистолетами, его было немного жаль: прихлопнул своего создателя, расквитался с убийцами духовного наставника — а дальше что? Как выяснилось, работа киллером по контракту. Подходяще для человека, которому хочется и мир посмотреть, и... Короче говоря, хотелось бы узнать сюжетные подробности и познакомиться с географией третьей части.

Н.Д.: В Contracts рассказывается о прошлом самого ненормального и опасного убийцы. Игра начинается в Париже, где наш кучерявый обнаруживает себя истекающим кровью в номере помоечного отеля. По мере того как Сорок Седьмой будет приходить в сознание, перед игроком развернутся флешбэки, двенадцать штук. Каждый из них — миссия. В итоге из сумрачных воспоминаний сложится полноценная картина грехопадения Сорок Седьмого. География? Обширная, как всегда. Румынская скотобойня, подводная лодка, затерянная где-то в снегах вашей Сибири, британское поместье... Оставим немного пространства для сюрпризов, хорошо? Но — каждая локация раскроет перед вами новую сторону хитманского безумия.

.EXE: А что с личным интересом Сорок Седьмого — вроде мести создателю и убийцам учителя в предыдущих частях? Субъективная мотивация сохранится?

Н.Д.: Наверное, это прозвучит слишком громко, но мы пытаемся исследовать психологию убийства. Ведь, чтобы жить, Сорок Седьмой должен убивать. Адской мясорубке, что творится у него в мозгу, будет посвящено немало игровых моментов. А на переднем плане у нас нынче тревожная атмосфера, параноидальные диалоги и жуткие передряги, в которые парень будет попадать выполняя задания.

.EXE: Возвращения в промозглый Петербург можно не ждать, верно? Нам кажется, что миссия «Конец олигарха» просто обязана быть в третьей части! Заказчик — Mr. Putin. Мы угадали?

Н.Д.: Нет. Но Россия в игре представлена. Речь о миссии в Kamchatka Penisula (попытки адекватно перевести ЭТО успехом не увенчались. Видимо, имеется в виду Камчатская, извините, Глухопердь. — **.EXE**), где нужно будет «наказать» босса производителей крайне опасных бомб и проследить, чтобы оружие не попало в грязные руки...

.EXE: Мы потрясены. Что ж, 30 апреля релиз, искренне желаем удачи!

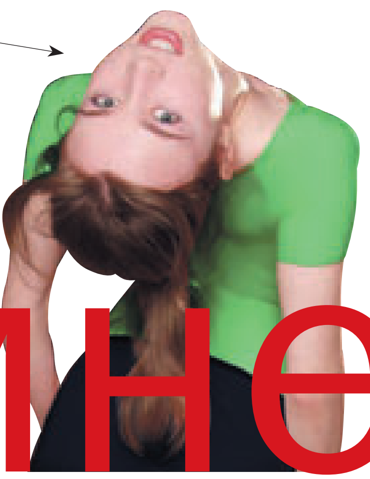
Н.Д.: Спасибо! Загляните на наш стенд на E3, покажем что-нибудь интересное.

Беседу вел Михаил Бескакотов.

Голоса

2 1

маша ариманова



Роман с камнем

Мы продолжаем наш маленький апокалиптический цикл. В прошлой серии квесты прекратили выпускать, и я пыталась спасти раздел флэшевыми кислородными подушками. Но долго это продолжаться не могло, и редакцией было принято экстренное решение...

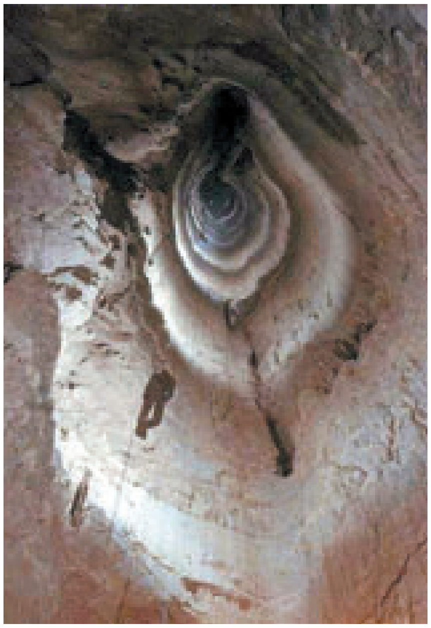
Единственный разумный выход — перезагрузить квестовую часть журнала Game.EXE, начать рассмотрение адвенчур со дня сотворения жанра. Подумайте, какие великолепные возможности открываются! Мы сможем отрецензировать первый в мире survival horror The Lurking Fear, наконец-то как следует сравнить книжный и интерактивный Hitchiker's Guide to the Galaxy, написать полное страхов и надежд превью на Zork: The Undiscovered Underground! А когда пойдем рассматривать игры на второй круг, то сможем поместить их в правильный исторический контекст, соотнести не только с прошлым, но и с будущим, дооценить недооцененное, развенчать незаслуженное, задним числом сорвать погоны и раздать ордена. Никогда не прощу себе, скажем, что Discworld Noir не был удостоен «Нашего выбора»...

Итак, в ближайших планах журнала: публичное вскрытие экшен-мальчишками тела Space Invaders, разгромная рецензия на Pacman, переведение всего ролевого дивизиона на клочки бумаги и игральные кости. Пока же — плановый портрет небезызвестной игры Colossal Cave, она же Colossal Cave Adventure, она же просто The Adventure... Вы могли слышать об этой работе — ее имя дало название некоему жанру...

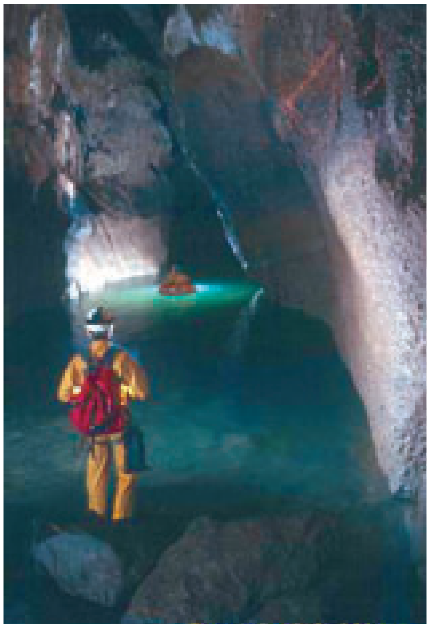
То, что у игры нет графики, еще не значит, что в ней не может быть изобразительных настроек. В случае с The Adventure мы регулируем не фактическую (белый текст на черном фоне), а ментальную картинку (водопады, сверкающие башни, морийского размаха подземелья и невероятно красивый, служащий серьезным испытанием производительности вашего воображения вулкан). В графе «Системные требования» следовало бы проставить «восприимчивость к художественному слову». Если устройство на ваших плечах не справляется со скоростной обработкой довольно замысловатых, предполагающих каламбуры, загадки и тяжелый спелеологический жаргон описаний, то можно перевести все встречные локации из режима Verbose в режим Brief, в котором вам придется довольствоваться такой бесценной художественной подробностью, как количество выходов из помещения. Наверное, именно таким видят мир агенты-нелегалы ЦРУ...

В режиме Brief вам придется довольствоваться такой бесценной художественной подробностью, как количество выходов из помещения. Наверное, именно таким видят мир агенты-нелегалы ЦРУ...

Но, действительно, бывает непросто общаться с квестом, оперирующим терминами «сифон», «сыр», «проушина», «ползуха», «перья»... Текстовый двигатель игры влачит на себе серьезный отпечаток хобби автора, который, во-первых, был страстным пещеролазом, а во-вторых, безжалостным гейммейстером игры Dungeons & Dragons (базовая, естественно, редакция). Например, на робкую просьбу подробнее обрисовать очередную дыру (как-то не верится, что «гигантский зал с большим количеством проходов» должен быть описан всего пятью словами, тогда как на крохотный грот, бывает, тратится полтора десятка), «Пещера» сухо отвечает в том смысле, что она «не уполномочена выдавать дальнейшую информацию». То есть просто «здесь больше ничего нет», а «здесь еще куча всего, но вам я об этом не расскажу». Ветераны настольных игр, вы узнаете своего любимого творца приключений? Другой



Вот так прозаично в большинстве своем выглядят пещеры, даже колоссальные. Что? Ожидали чего-то другого? Замков и сверкающих башен?



В The Adventure следует играть без подсказок и карты, в полной тишине и темноте... Тогда вас найдет это пещерное чувство, баланс между красотой и клаустрофобией.

Когда пишут «водопад», обычно подразумевают нечто большее, не правда ли? The Adventure не желает приводить масштабы без крайней необходимости, и в сознании миллионов игроков Колоссальная Пещера в Кентукки по размерам является чем-то средним между адом и галактикой.

характерный пример: после тяжелого дня на работе вы стремитесь как можно скорее погрузиться в гостеприимные глубины «Колоссальной Пещеры», жадно кликнуть по пиктограмме с полуразрушенным замком и раствориться в черном экране... Вы хотите загрузить сохраненную игру и лететь дальше. The Adventure же сварливо предлагает вам, воспитанной молодой леди, сперва ответить по порядку на все заданные вопросы.
И вообще, отвечать «чиво?» на не слишком четко сформулированное пожелание игрока не очень-то вежливо.

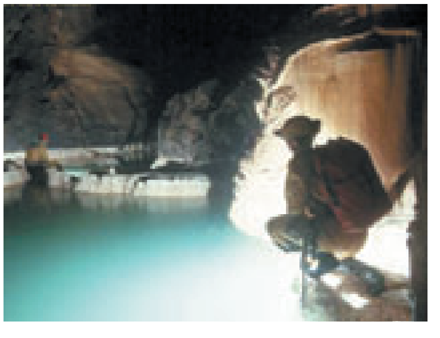
Удивительно, насколько «Колоссальная Пещера» опередила все мыслимые и немыслимые стандарты текстовых адвенчур. Те, что последуют за ней, все эти «Зорки», «Богини Фобоса» и «Путеводители по Галактике» (ну хорошо, может быть, за исключением лучших моментов «Путеводителя»), описывали более-менее то, что нужно вам. The Adventure описывает только то, что нужно ей. Геймплей создается не на уровне пазлов, не на уровне предметов и областей их применения, но уже на уровне чистого текста!
Внимательно прочитайте инструкцию (впрочем, к миллиону версий «Пещеры» и инструкции разные... моя датируется 1987-м годом) и отметьте набранные мелким шрифтом предупреждения о том, что «движок не обязательно описывает ВСЕ возможные выходы из комнаты» и «если The Adventure не соглашается с вами по поводу какого-то действия, это значит, что в Пещере его выполнить невозможно... В БОЛЬШИНСТВЕ СЛУЧАЕВ» (увеличительное стекло мое). То есть если вы попросите двигатель убить дракона и он желчно поинтересуется, чем, любопытно, вы хотите это сделать («голыми руками, что ли?..»), то почему бы не ответить «да»? Также полезно будет перед погружением в Пещеру (не только смысловой, но и физический лабиринт) проштудировать пару популярных брошюр по спелеологии. Из них вы, к примеру, узнаете, что «светом» у любителей твердой почвы над головой называется любой осветительный прибор, будь то свеча, спички, ручной или головной фонарь, и не слишком удивитесь, когда в вашем свете начнут садиться батарейки. А то, что в «Колоссальной Пещере» существует автомат по продаже элементов питания (запрятанный в кошмарной паутине переходов) или что вас из нее вдруг может попросить невидимая администрация, объясняется существованием реальной Колоссальной в штате Кентукки, и если вы набрали в игре максимальное (триста пятьдесят) количество очков, то в Кентукки существует по меньшей мере одно место, в которое вы можете входить совершенно безбоязненно. Определитесь и с завязанными глазами. В самых недрах The Adventure вы сумеете на собственной шкуре убедиться, чем шкурники отличаются от клизм, а вставление — от тисканья. И, нет, господа, речь далеко не о сексе пещерных людей...

Но как же фэнтези-элемент? Вам мало подземелий и дракона? В виртуальном варианте Колоссальной Пещеры вам встретится семерка кровожадных гномов,

которых следует убивать топором, волшебная палочка со звездой на конце («она выглядит точно так, как вы себе представляете», — огрызнется неромантически настроенный движок), а также чистая, хоть и несколько грубовато-практичная магия. Запомните, пожалуйста, эти культовые звукосочетания: XYZZY (трудновато не запомнить слово, написанное двухметровыми буквами на первой же стене!), plugh и fee fie foe foo. Эффект от любой магии, конечно же, сугубо спелеологический. В обстоятельствах, при которых бывалый исследователь подземелий обращается к волшебным словам, мысли у него могут быть только одного направления — близкого к «заберите меня отсюда, пожалуйста»... И что же — иногда забирают. А вообще трудновато пропитаться небывальщиной страны Оз, если на входе в нее тебя встречает заботливо уложенный модуль подземного выживания (еда плюс вода плюс свет). Хотя без такой штуки, разумеется, ни один человек, побывавший под землей в реальной жизни, в пещеру вымышленную не сунется, каких только сокровищ и драконов ему ни сули.

Цель у The Adventure сугубо и проникновенно меркантильная: перетаскать на поверхность как можно больше разных кладов. Инвентарь тоже исполнен с глубоким знанием жизни — всего семь слотов, много золотых и серебряных слитков, жемчугов, бриллиантов, изумрудов и иных камешков за один заход не утащишь, а еще фонарь руки занимает, а еще кое-где даже с фонарем не протиснешься. И вот что удивительно — я не помню, чтобы какая-то другая игра (квест или нет — не важно) подогревала во мне такую дикую мотивацию даже самыми изысканными сюжетами о спасении мира, кошмарных преступлениях или неразделенной любви. «Колоссальная Пещера» — небольшая вещь по современным меркам, она прибегает к нечестным и неочевидным трюкам, чтобы запутать и замедлить игрока, но цену в часы, дни и даже недели ты платишь с величайшей радостью. Время кажется ничтожной величиной, жертвой, которую совсем не трудно принести на текстовый алтарь ради груды абстрактных сокровищ, которые ты мало что не увидишь, так даже и не представишь себе как следует! Элементарно данных не хватает. Может быть, эту суровую жажду наживы понимают только пользователи настольных игр — да и то самых древних или самых упертых, с бросанием кубика и оглашением результатов из космически бесконечных loot tables.

Прямая иллюстрация из The Adventure: ситуация с таинственным двойником. Конечно же, это очередная злая шутка. Загадочный подземный преследователь — всего лишь отражение в зеркале.



Даже Горлум ходил под горы правильно экипированным.

Касательно самих пазлов «Пещеры» я могу сказать только одно: как хорошо, что традиция не устаканилась! The Adventure наглейшим образом злоупотребляет своим сверхпритяжением, гравитацией своих сокровищ и словесных игр ради того, чтобы стравить нас с самыми нелогичными и нечестными головоломками этого пространственно-временного континуума.

Как вам, скажем, вставные неевклидовые пазлы во вполне эвклидовой Пещере? Неевклидовая геометрия в бездетальном текстовом мире означает только одно: абсолютную невозможность составить точную карту. А без карты под землей, конечно, существовать чуть легче, чем без лампы... но ненамного. А задача с птичкой и клеткой? Сколько пройдет времени, прежде чем вы догадаетесь обронить волшебную палочку? Наверное, лучший пазл здесь — с троллем и медведем. Он требует настолько шизофренического действия с вашей стороны, до того брутально абсурден, что воспринимается не как жестокая шутка, а как гиперпространственный ассоциативный скачок. Конечно, тогда не могло существовать никаких стандартов, конечно, Вильям Кроуфер (William Crowther) задавался совсем другими целями, конструируя свою «Пещеру» (он писал ее как спелеологический симулятор начального уровня для своих дочек)... Но хотя бы все те же настольные забавы могли научить человечество чему-нибудь к 1972 году! Критиковать игру настолько основополагающую, что ее даже классикой назвать язык не поворачивается, разумеется, самое последнее дело, но в вихре отзывов о «славных старых деньках, когда мы прокрадывались к университетским мэйнфреймам» вы найдете великое множество счастливых ностальгических улыбок...

И ни одного упоминания о том, что игра была пройдена до конца! Кого-то съел лабиринт с пиратом, кого-то — темная комната, кто-то так и не выбрался из сейфа с сокровищами. А ведь, казалось бы, когда на свете существовала единственная полноценная КИ, народ должен был быть куда менее разборчивым...

P.S. Не успел толком начаться эксперимент по перезагрузке журнала, как под окнами засигналил грузовик со свежим квестовым трэшем и «Сибирью-2». Физически чувствуется облегчение.

P.P.S. Любой версией The Adventure вы можете абсолютно легально завладеть по адресу www.rickadams.org/adventure/e_downloads.html.

михаил бескакотов

Другой

Приверженцы PalmOS – люди сплоченные и родной платформе преданные. Они готовы отстаивать превосходство своих КПК над PocketPC едва ли не с оружием в руках. В этом феномен всех паств, отличных от майкрософтовской: мы ущемлены, а значит – мы лучше. При этом в пене споров мало до кого доходит, что не лучше и не хуже, а просто другие.

Карманные «Окна» пытаются дорасти до настольного XP, чтобы можно было начинать работу дома, а заканчивать в самолете, речном трамвайчике или верхом на орловском рысаке, – те же форматы файлов, внутренняя организация и, в идеале, приложения. Palm же остается в первую очередь органайзером, и возможность «быть как все» – смотреть фильмы, читать книги и запускать Microsoft Word – это не столько генеральная линия партии, сколько сублимация комплексов человека, которого обогнали.

Немного истории. Джефф Хоукинс (Jeff Hawkins), основатель компании Palm, выстругал прототип своего наладонника в буквальном смысле из дерева. В течение нескольких недель он повсюду таскал с собой осиновый брусок, крутил его в руках и засовывал во все доступные карманы, не забывая подтачивать деревяшку надфилем. И только после такой неординарной «полевой» проверки он сел за разработку чертежей, ведь первостепенной задачей было сделать не полнофункциональный мобильный компьютер, а удобный и практичный органайзер. Чем руководствовались в Microsoft, известно: собрать союзников, сделать так же, как у Palm, и, по возможности, потеснить удачливую компанию на рынке, вплоть до полной аннигиляции.

Хоукинса, понимаете ли, обидели.

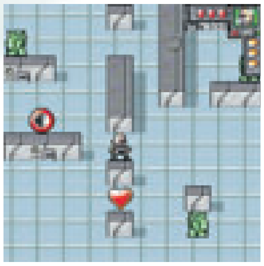
Для разных платформ – разные игры. Непродолжительная прогулка по какому-нибудь www.palmgamingworld.com покажет, что, сколько бы ни тянулась «пальмовая» платформочка к трехмерным шутерам и космическим симуляторам, лучше всего на ней себя чувствуют маленькие и юркие головоломки, карточные игры, плоские аркады и – максимум – стратегии.

Самая успешная и, возможно, распространенная игра для PalmOS – Bejeweled от Astraware (www.astraware.com). Никто не знает, почему так получилось, но эту нехитрую головоломку можно найти практически на любом Palm-наладоннике. В основе игры лежат идеи тетриса, пятнашек и вашей любимой Color Lines. Катализатор – подсознательная тяга человека к драгкамням. Здесь их нужно менять местами, линии из трех кристаллов одного цвета исчезают, и страшно даже подумать, сколько раз подобного рода забавы выкладывались на DVD любимого журнала. А что вы хотели? Идеальный релаксант. Время идет, объем флэш-карт увеличивается с неприличной скоростью, власть захватывает трехмерная графика, но Bejeweled остается самой популярной игрой. Ходят слухи, что свежая версия будет включена в стандартную поставку очередной версии PalmOS. Давно пора.

За Bejeweled тянется неимоверной длины шлейф головоломок и головоломочек разной степени вразумительности, всегда симпатичных и безобидных. Один из флагманов по производству игр такого рода – TB Labs (http://palm-games.com). «Змейка», «Морской бой», шашки – вам тяжело представить себя за игрой в ЭТО после чудовищно реалистичного Far Cry, но стоит лишь попробовать... Или же боулинг. Ага, конечно, для Колумбины. Самый обычный боулинг, разве что очень красиво нарисованный и запрограммированный с любовью, – называется 300 Bowl и принадлежит перу буддиста Джейсона Голдмена (Jason Goldman, http://jasongoldman.com). Второе его достижение – пинбол Pinballz, после которого все остальные пинболоверсии кажутся жалкими подобиями. Эти две игры не сходят с верхних строчек пользовательских хит-парадов и получают призы в западных КИ-журналах.

О пасьянсах, пожалуй, ни слова. Palm для любителей разложить колоду – бездонная прорва.

С «серьезными» играми на Palm тоже полный порядок, и самое лучшее слово для их общей характеристики – олдскул. Вряд ли вы сможете разыскать для мобильной Windows что-нибудь вроде



▶ **300 Bowl. Как насчет «Белого русского», а, Лебовский?**
▶ **Это парадокс, но Bejeweled есть на каждом «Пальме».**
▶ **Magic World — рукотворное чудо двумерной графики, виртуозная работа.**
▶ **Monsta. Интересно, когда GBA-мэтры отложат в сторону свои фэнтези-труды и сделают приличную пошаговую sci-fi-игру?**
▶ **Чарующая механика «Героев» проста, и Quest of the Hero 2 служит тому иллюстрацией.**
▶ **Warfare Incorporated. Вы готовы заново пережить KKND?**

Dragon Bane от Palm Creations (www.palmcreations.com), ролевой игры черно-белых цветов, бесконечно устаревшей — и тем привлекательной. Ее сиквел, Dragon Bane 2, выглядит посвежее и павлинит полной трехмерностью, но главное его достоинство не в этом. В комплекте поставляется Dragon Bane II Adventure Construction Kit, отрада для фэнтези-графомана. В сети гуляют сотни сценариев для отлаженного и ухватистого движка, некоторые из них балансируют на грани гениальности. Как вам, к примеру, переложение истории о поисках Святого Грааля, написанное искрометными хайку? Такого никогда не сделают для GameBoy Advance. Если одной РПГ покажется мало, вбейте в «Гугль» слова «Legacy» и «Dragonfire».

Зато на GBA лучшие платформеры. Здесь у Palm нет шансов, но попытки совершаются регулярно. Одна из последних — Magic World от Palm SW (http://palmsw.com). Игра нарисована какими-то маньяками: каждый листик и облачко до последнего пикселя — вручную. Так в свое время делались The Lost Vikings. В главной роли, между прочим, лемминг. Ностальгируйте на здоровье!

Обязательную нишу Worms-клонов на Palm успешно освоила отечественная компания Paragon (www.paragon.ru). Ее RifleSLUGs-W мало чем отличается от классических «Червяков» под DOS, но отточенные сетевые функции делают свое дело, и игра пачками собирает премии как лучшее многопользовательское развлечение для Palm.

Русский люд вообще испытывает к PalmOS необъяснимо сильные чувства. Человек по имени Дмитрий Корнилов, например, мало того что выпускает новые игры чуть ли не раз в неделю, так еще взялся за воплощение краеугольной народной мечты: переделку под любимую платформу Heroes of Might & Magic. Главный его успех — Quest of the Hero 2: The Forbidden Lands, вещица страшноватая, но обаятельная. Она, обходясь почти без графики, успешно эксплуатирует все лучшие стороны «Хамэмэ» со всеми вытекающими квестами, артефактами, аддиктивностью и, конечно же, бессменным всадником-героем в центре экрана. А отсутствие анимации можно счесть художественным замыслом — помните, как зажигательно у Терри Гиллиама скакал король Артур?

RTS здесь представлена суперигрой Warfare Incorporated. Если стратегии с PocketPC (Argentum, помните?) стремились походить на ПК-хиты, то Warfare от Handmark (www.handmark.com) никуда не торопится и выглядит бедной родственницей в обтрепанном рубище. Зато, в отличие от товарок, в нее удобно играть.

Главной среди пошаговых игр можно назвать Monsta от iNDUSTRY Entertainment (www.indus3.org). Простенькие карты, двигаться можно только под прямым углом, а бонусов-пикапов лишь несколько видов — больше всего это напоминает пошаговый BomberMan. Но ради этой игры некоторые покупают себе Palm. Пиксель-арт вместо графики и комикс-сцены смерти (как в Dangerous Dave) — устоять трудно. Конечно, если не знать о существовании Laser Squad Nemesis.

P.S. Выводы? Хотелось бы обойтись без них, но раз уж вы настаиваете, что ж... Если вам неймется без трехмерной графики в заднем кармане и вы готовы мириться с идиотским управлением в каком-нибудь Tomb Raider, лишь бы хвастаться возможностями своего гаджета, Palm не ваш выбор. Он больше подходит людям, которые никуда не торопятся. Недаром на нем значительно больше программ для го, чем под аляповатой Windows Mobile...

ашот ахвердян

Все включено

Превращение родной игры в Брэнд с большой буквы — мечта каждого разработчика. «Забытые сражения» потрясают здоровым образом жизни — сами будучи продолжением, они получили уже три коммерческих аддона, и буквально только что объявлен еще один. Все это не считая грядущей «Битвы за Британию», а также сторонних проектов, имеющих то или иное отношение к «Штурмовику». Ширится нашествие.

Первый аддон называется «Дороги войны» и на бумаге выглядит не очень впечатляюще. Ни одного нового самолета, ни одной новой карты и только четыре статических кампании? И это после многих десятков динамических в «Сражениях»?

Не обладая роскошным резюме, «Дороги» тем не менее очаровывают почти сразу. Откуда-то из самых дальних уголков памяти возникают, казалось бы, навсегда забытые черты симуляторов прошлого, каких сегодня не делают. Наличие главного героя, четкой сюжетной линии, а в брифингах свободного литературного стиля в общем и диалогов в частности – все это лишь толика очарования. Главное – индивидуальные миссии ручной работы, где задачи не следуют принятому сегодня строгому шаблону «следовать в точку X, где уничтожить (сопроводить, обнаружить) объект Y». Кампания может начаться задолго до войны. Мы передаем пакеты, попутно выгуливая курсантов на стрельбище, причем нельзя начинать тренировки, не убедившись, что полигон чист. Мы сопровождаем, участвуем, перегоняем, мы ищем пропавшую воинскую часть, подозревая, что ее «увели» диверсанты, они же враги народа, мы... Загружаешь следующую миссию и ловишь себя на мысли: интересно, какое задание будет на этот раз...

> С диском прилетели почти три десятка новых самолетов. Возможно, самый долгожданный — двухмоторный двухместный тяжелый истребитель Bf-110G.

Это настоящее ожившее игровое авиаретро, неожиданное и тем более приятное. Жаль, что сегодня подобный стиль построения кампаний целиком отдан на откуп неиграбельным приставочным «симуляторам». Хотя умом понимаешь, что никаких ресурсов не хватит в каждом серьезном симуляторе помимо обязательной динамической делать еще и сюжетную кампанию подобного качества.

Конечно, аддон не без недостатков. Сотня миссий — это очень много лишь в теории. Многие из них весьма коротки, иногда буквально минут на пять. Ролики на движке, напротив, затянуты и в целом малоинтересны – все-таки движок «Забытых сражений» (далее «ЗС») не слишком хорошая замена старой доброй анимации. Но это мелочи. И пусть каждая кампания проходится за несколько дней, это будут интересные несколько дней. К тому же кто знает, когда мы снова увидим что-нибудь в подобном стиле.

В официальном обновлении 1.21 в «ЗС» были добавлены карты Арденн и обязательной для всего цивилизованного мира Нормандии. Вот только кампании к ним не поставлялись, и в образовавшийся вакуум влетел аддон «Второй фронт». Помимо онлайновых (это отдельный разговор) в аддоне содержится дюжина однопользовательских кампаний за обе стороны. Как ни смешно, они тоже возвращают к временам прошлым – в былые годы каждый второй вылет мы совершали на P-51 над снежными арденнскими пригорками, а уж каждый первый... Надпись «No Hand Hold» попадалась на глаза чаще, нежели формально сходный императив «не прислоняться». Ожившая ностальгия, но на сов-

▶Такое могли бы придумать создатели трэш-фильмов категории «Б». Если б не придумали военные.
▶Это сдетонировал Mistel. Теперь пилоту Fw-190 надлежит катапультироваться, а к своим выбираться пешком.
▶Тот самый Go-229 на фоне учиняемых безобразий.
▶Готовимся сбивать крылатую ракету дружеским похлопыванием по плечу.
▶Тихоокеанская пастораль с прогрессивным шейдерным прибоем.
▶YP-80. Самая блистательная машина всего «АВН».

ременном уровне (вы давно не запускали WWII Fighters?). Динамический генератор не гнушается создавать густонаселенные миссии. В небе встречаются пара дюжин бомбардировщиков, рой истребителей сопровождения и встречный рой крестокрылых с приветом от фюрера, и, смешавшись в то и дело вспыхивающий розовым цветом клубок, они настоятельно просят одного: апгрейда. Указанные на диске рекомендуемые требования («для игры с максимальной детализацией графики — PIV 1 ГГц, ОЗУ 256 Мбайт») — пример удачной дезинформации вероятного противника. На такой конфигурации миссии, скорее всего, просто не запустятся. Умножьте эти цифры раза в два — и это будет похоже на требуемый минимум. Желающие красивых (правда) шейдерных излишеств и высоких разрешений пусть умножат еще на что-нибудь.

Истребитель-перехватчик Ме-163 «Комета» — настоящее авиационное воплощение джедайского лазерного меча.

К сожалению, во «Втором фронте» летчики постоянно вываливаются за край карты. Скажем, на стадии подготовки вторжения в Нормандию мы проводим авианалеты — миссии по понятным причинам начинаются в воздухе и в воздухе же заканчиваются. Взлет и посадка остаются за кадром — ведь карта содержит только узкую береговую полосу, а дальше, сколько ни лети, под крылом будет одна бесконечная вода. Хотя, конечно, ничего страшного. Карта Арденн и вовсе способна вызвать клаустрофобию — она столь невелика, что за несколько минут пересекается целиком, а потом начинается случайно создаваемый ландшафт. Все-таки эта карта куда более подходит для догфайта, нежели для полноценной одиночной кампании.

Третий вышедший аддон — «Асы в небе». В отличие от вышеописанных, он создан самой «1C:Maddox Games», и это единственное дополнение из троицы, выпущенное на Западе (под именем «Aces Expansion Pack», AEP). Аддон обновляет «ЗС» до версии 2.0, хотя кардинальных изменений ждать все-таки не стоит. Зато нельзя не отметить долгожданный отказ от Starforce, этой бесчеловечной защиты от пользователя. После установки «АВН» игра уже не требует наличия никаких дисков в CD-приводе. Искреннее спасибо.

С диском прилетели почти три десятка новых самолетов. Возможно, самый долгожданный — двухмоторный двухместный тяжелый истребитель Bf-110G (размером побольше Ил-2), он использовался еще в качестве истребителя-бомбардировщика и штурмовика. В «ЗС» вообще наблюдается некий дефицит тяжелых машин, тем более столь заслуженных. Кампания к машине прилагается.

Удивило немалое количество экспериментальных самолетов. И без того чах-

лые конкуренты лишаются последние козырей — отныне и в «ЗС» можно оседлать так толком и не полетавшее «летающее крыло» Go-229. В числе подобного «тайного оружия» американский джет YP-80 (привет игре Strike Fighters!), реактивный немецкий He-162 «Саламандра» и истребитель-перехватчик Me-163 «Комета». Последний — настоящее авиационное воплощение джедайского лазерного меча. Похожий на синицу самолет с ракетным двигателем, адской скоростью в 900 км/ч и сумасшедшей маневренностью. Слабое звено — пилот, норовящий при любом хоть сколько-нибудь резком маневре потерять сознание от перегрузок. Оружие победы для тех, кто наделен реакцией джедая и никогда не ошибается. Конечно, ни для одной из этих машин отдельная кампания не предусмотрена, есть только по сингл-миссии на брата (помечены забавным подзаголовком «Luftwaffe'46»), потом добро пожаловать в редактор.

Монументальную экзотику представляют два составных самолета: наш СПБ и германский «Мистель». Наш составной пикирующий бомбардировщик — ТБ-3, несущий под крыльями пару И-16. Разумеется, сам ТБ-3 заставлять пикировать никто не будет, махина лишь довозит до цели «ишачков», после чего отпускает их, а те уже в пике сбрасывают по паре 250-килограммовых бомб.

Немецкий составной бомбардировщик делает наоборот: «Фоккер 190» транспортирует к месту назначения начиненный взрывчаткой Ю-88, наводит того на цель и отпускает. Взрыв получается поистине чудовищный.

Есть здесь и легендарная ракета «Фау». Перехват этого зверя — ни на что не похожее занятие. Дело в том, что успешная пальба по «Фау» чревата последствиями в том числе и для самого стрелка, поэтому ракету следует не сбивать, а просто нежно подрезать, отправив втыкаться в землю. Поскольку специализированные манипуляторы для этой задачи на самолеты не устанавливались, срезать «Фау» придется собственным крылом. Только, пожалуйста, предельно осторожно, нежно — чтобы не сдетонировало... Фантасмагорическое занятие! Своего рода мини-игра для людей с очень крепкими нервами.

Но лично мне милее всего древние машины — бипланы и устаревшие к началу войны монопланы типа P-11c. Кстати, никуда не делась фирменная манера глубоко прятать подобные самолеты: подобно тому, как И-153 обнаруживался в первой кампании пилота Ил-2, здесь P-11c дают в первой кампании румынского пилота «Штуки» Ю-87 (летать будете, кстати, в Крыму). А биплан «Глостер Гладиатор» обнаруживается под именем J8A в первых двух финских кампаниях над Ленинградом. Еще один биплан, Fiat CR-42, в кампаниях, к сожалению, вовсе не доступен.

Из прочих новинок хочется отметить двухмоторный истребитель P38 (J и L), которого так не хватало во «Втором фронте». К счастью, его можно добавить в кампании «Второго фронта», вручную прописав в соответствующих *.dat файлах в папке DGen.

Наконец, несколько японских самолетов: Ki-84 и A6M2 на пару с A6M5. Имеется также и сетевая тихоокеанская карта, причем если Нормандия все-таки не слишком на вид отличается от советских просторов (и это сразу стало поводом для шуток), то здесь несколько иная цветовая гамма: океанское побережье узнается сразу, да и островные горы покрыты явно не смешанным лесом, а чем-то напоминающим джунгли.

И напоследок: в «АВН» явно переработан AI пилотов. Во-первых, они стали куда более способными бойцами индивидуально (сидя у противника на хвосте, приятно наблюдать, как он маневрирует. Умница!), во-вторых, они стали приходить друг другу на помощь. Причем это касается не только AI противника, но и дружественных киберпилотов тоже. Наверняка это улучшение AI тоже серьезно сказалось на возросших системных требованиях «АВН».

Главная сила японских самолетов заключена в их пилотах.

И уже объявлен четвертый аддон (на Западе — второй) к «ЗС» — Pacific Fighters, посвященный тихоокеанскому противостоянию Японии и Америки. Обещают четыре десятка самолетов, в числе которых пара крупных двухмоторных бомбардировщиков: японский G4M и американский A-20 (последние, кстати, поставлялись по ленд-лизу и нашей армии). Также будет пара пикирующих бомбардировщиков: японский приют камикадзе AICHI D3A Val и американский SBD Dauntless. Но самое главное — появятся авианосцы и все, что с ними связано! Наконец-то, а то со времен Combat Flight Simulator 2 авианосцы не гостили в WWII-симах, и мы успели по ним соскучиться.

География соответствующая: Мидвей, Окинава, Сингапур, Перл-Харбор и еще дюжина карт. Будут, разумеется, и камикадзе, а также не обойдется без американских палубных истребителей-карапузов Hellcat и Wildcat. Все это обещают уже нынешней осенью, а сам аддон, кстати, не будет требовать установленных «ЗС». И остается надеяться, что содержимое обоих симуляторов будет переноситься в обе стороны.

А как было тихо всего лишь полгода назад!

олег хажинский

Дети подземелья

Смотритель маяка XCommand сворачивает лавочку: работать над сайтом дальше, по его мнению, все равно, что «ехать на лошади, которая уже мертва». Про UFO: Aftermath уже мало кто помнит, братья Голлоп заняты личной жизнью и совсем не думают о деле, а близкий по духу Jagged Alliance, кажется, попал в плохие руки. Диагноз неутешительный: X-COM все еще умер. Но дело его живет.

На фоне относительно никакого официального X-COM-движения все явственнее видны брожения народных масс. Окончательно окоченевший нелегальный проект UFO 2000 (http://ufo2000.sourceforge.net) совершенно неожиданным образом вновь ожил — разработчики выдали в марте новую версию. Что это такое? Чудная безделица. Если вдруг у вас сохранилась оригинальная версия UFO: Enemy Unknown, с помощью UFO 2000 вы сможете устраивать многопользовательские баталии на тактических картах Enemy Unknown с участием культовых персонажей Геннадия и Зины. Сгодится и демо-версия (впрочем, найти ее, кажется, еще сложнее), но тогда вам придется бить приятеля только на карте «City».

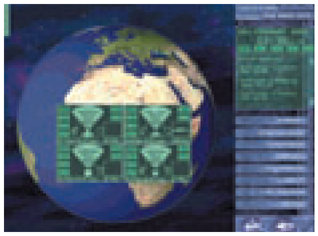
Этим же мартом из-под снега показалась техническая демо-версия UFO: Alien Invasion (http://ufo.myexp.de). Чистый, в самом деле, андерграунд. Несколько парней из разных стран Европы пытались сотворить шутер на движке Quake, потом плюнули на это и год назад решили переделать его в памятник UFO. С очень неплохими, надо заметить, результатами (оценить их вы могли, покопавшись как следует в DVD прошлого номера). Herby, Rasta, SparX и еще семь человек, составляющие команду UFO: AI, не вынашивают далеко идущих коммерческих планов. Для них работа над игрой — хобби. Которое, впрочем, приносит определенную известность. Демо-версию Alien Invasion скачали более пятидесяти тысяч человек — совсем неплохо для игры, на которую не соблазнится даже издатель из Кении.

Разумеется, повторить даже такую незамысловатую по нынешним временам игру, как Enemy Unknown, непрофессиональным разработчикам совсем не просто. Совершив небольшую пробежку по Интернету, я обнаружил около десятка аналогичных проектов, застывших в разных стадиях оцепенения. Не все они, к сожалению, дожили до наших дней. Упадок и запустение царят на сайтах столь обещающих в прошлом вещей, как The EDF Project (http://edf-project.sourceforge.net) и Project Talon (http://project-talon.org). Путешествовать по развалинам некогда великих сказочных замков — дело чрезвычайно интересное, попробуйте.

Начиная собственный X-COM, молодые люди, как правило, движутся по такой траектории. Сначала они создают Интернет-сайт, на котором объявляют о начале работы над проектом и регулярно публикуют новости из «горячего цеха». Затем ребята приступают к созданию местной «Уфопедии», в деталях и красках заново придумывая вооружение агентов, расы инопланетян, научные изобретения и артефакты из далекого космоса.

Этап номер три, добраться до которого получается далеко не у всех, — разработка «геоскейпа». Подвешенный в звездной космической ночи земной шарик крутится во все стороны на радость авторам, солнце облетает планету, как в самом настоящем UFO, а справа непременно кнопки меню, отзывающиеся с тихим, загадочным звуком. Играет музыка. Именно на этой стадии остановились люди из команды Project Xenocide (www.projectxenocide.com). Вы можете скачать на сайте альфа-версию игры, в которой есть глобус, «Уфопедия» и страшноватый саундтрек, чем-то напоминающий основную тему из «Малхолланд Драйв».

Преодолеть притяжение глобуса и сделать следующий шаг могут только настоящие титаны, которым, собственно, и посвящен этот тост. Независимые аналитики предсказывают очень неплохие результаты для UFO: Extraterrestrials (http://ufo-extraterrestrials.com). Авторы обещают модель разрушений, три



▶UFO 2000 с легкостью превратит ваш Enemy Unknown в арену для сетевых баталий.

▶Если скриншоты, которые публикуют разработчики UFO: Extraterrestrials, настоящие, значит, парни продвинулись дальше всех.

▶Юный Вертер в одиночку произвел на свет практически завершенный клон UFO — X-Force: Fight For Destiny.

▶Project Xenocide добрался до глобуса. Последний вращается, как и положено правильному «геоскейпу».

дополнительные стороны (полицию, гражданское население и армию), а также зубастый AI.
Сайт, модели и картинки из тактической порции игры действительно производят впечатление, но существует ли UFO: Extraterrestrials на самом деле? Судя по всему, да. Михал Долежал (Michal Dolezal) из команды Extraterrestrials, с которым я незамедлительно связался, сообщил, что дать интервью не может, потому что ужасно занят, но готов предоставить коммерческую версию игры на растерзание ненасытному «первому взгляду» и ответить заодно на все вопросы. Когда? Такие вещи у UFO-разработчиков лучше не спрашивать.

Еще один приметный проект — X-Force: Fight For Destiny (www.xforce-online.de), плод труда совершенно гениального немецкого мальчика. Юный Вертер самостоятельно сделал практически законченную игру, продвинувшись в итоге дальше всех. Сайт X-Force, как назло, говорит только на языке Шиллера и Гете, но слово «download» вы там отыскать сумеете. Альфа-версия вполне сносно изъясняется на английском, а игра... что ж, если закрыть глаза на полное отсутствие дизайнерских изысков и очень примитивный графический движок тактической части, игра готова! Мне удалось обнаружить НЛО, снарядить корабль-перехватчик (боже мой, перед вылетом нужно выбрать двигатель и системы вооружения!), загрузить агентов в транспорт и высадиться в районе аварийного приземления «тарелки». От волнения я совсем забыл вооружить своих людей, поэтому они погибли страшной смертью. Уверен, им на смену придут другие. Забавно, что сражение в воздухе гениальный мальчик решил в духе первого Star Control. К счастью, погоню за UFO можно симулировать: три листа текста с подробным отчетом о нанесенных повреждениях и хитрых разворотах вам обеспечены.

Под занавес — два российских UFO-проекта, неплохо известных на Западе. Алексей Никитин и Валерий Букаренко (один из Петрограда, другой из Новороссийска) работают над своим «Вторжением-2021» (www.invasion2021.narod.ru) с 2000 года. До этого Алексей, профессиональный программист, предлагал свои услуги команде The EDF Project, но дружбы не вышло.
За три с лишним года разработки случалось всякое: люди приходили, люди уходили. «Мы делаем игру для себя, поэтому нас совершенно не волнует такой вопрос, как прибыль или сроки, — говорит Алексей. — Нам доставляет удовольствие сам процесс выстраивания шаг за шагом, по кирпичику, будущей игры». Будет ли это точная копия Enemy Unknown? Нет, но все секреты команда пока раскрывать не хочет. Известно точно, что авторы отказались делить обитателей базы X-COM на агентов, ученых и инженеров. Игрок сам будет решать, кому, чем и когда заниматься. Ближайшие планы? «Выложить на сайт играбельную демонстрационную тактическую миссию. В данный момент силы направлены именно на это», — сообщает Алексей Никитин. Следите!

Об игре UFO 2007 Unknown Project (http://game.stork.ru) сами разработчики говорят так: «Если приступить к реализации проекта в 2004 году, то, скорее всего, игра будет закончена в 2007 году. «Unknown Project» — потому что сейчас практически никто о нашей работе не знает». Руководит проектом Дмитрий Андреев из Орла. Не встретив понимания в Nival и MiSTland, Дмитрий решил работать самостоятельно: сейчас он занят «вижн-документом» и 3D-моделями будущих игровых артефактов. После появления сайта UFO-2007 к проекту стали присоединяться новые бойцы, а благодаря англоязычному форуму о будущей игре узнали на Западе. Планы у Дмитрия в хорошем смысле наполеоновские: заинтересовать одну из западных девелоперских команд идеей, запустить проект, развивать ролевое и квестовое направления, создать линейку настольных варгеймов а-ля Warhammer 40.000 в мире UFO-2007... А если Запад не клюнет? Тогда Дмитрий займется программированием игры самостоятельно. Остановить его невозможно: «Оригинальная концепция, на редкость эффектная и лаконичная...» Идеолог Unknown Project готов рассказывать о UFO часами.
В этом году UFO празднует юбилей — игре исполнилось десять лет. Праздник с оттенком грусти. Исполинское дерево X-COM уже не плодоносит, но его корни ушли глубоко в землю. И тонкие ростки все еще продолжают искать свою дорогу к солнцу сквозь плотно укатанное полотно асфальта.

ГОСПОДИН ПЭЖЭ

Голливуд-с

Фраг Сибирский ждет The Movies (см. наш 3-й номер). Фраг Сибирский томно вздыхает по игрофильмам. Наивный! Никакая жалкая поделка с четырьмя регуляторами настроения не способна перенести меня туда, на съемочную площадку! Ну и, опять же, деньги платить – занятие, недостойное истинного мудреца, ибо все действительно полезное в этом мире бесплатно. Настоящий Голливуд пришел к нам под вывеской фирмы Carsey-Werner-Mandabach. И он бесплатен, как солнечный свет.

Кто такие Керси и Вернер, спросите вы, так и не рискнув произнести вслух имя третьего участника событий. Нет, это не кучка энтузиастов, ваяющих в гараже нетленку, это, между прочим, весьма заметные медиамагнаты. И выход на телеэкраны сети UPN (www.upn.com) нового сериала Game Over доказывает это как нельзя лучше. Только истинный магнат рискнет – да и спродюсирует развлекательное шоу о компьютерных играх, с рисованными 3D-персонажами в главных (да и всех остальных) ролях, шоу, куда в качестве «приглашенных гостей» запросто являются безымянные десантники, расхитительницы гробниц с ярко выраженными половыми признаками, глазастые героини аниме вперемешку с рядовыми зомби и эльфами.

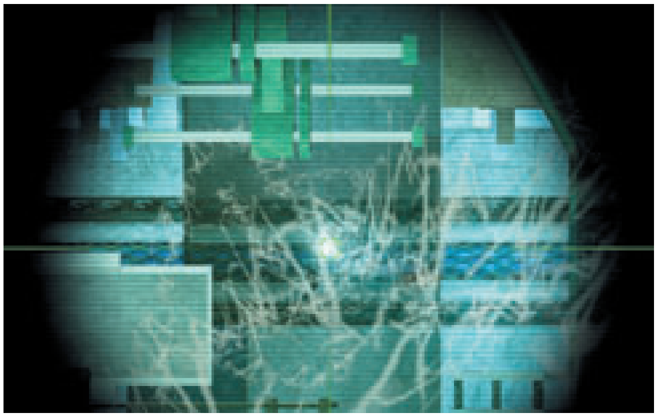
Каждую среду, в прайм-тайм, в восемь вечера по тихоокеанскому времени, Рип Смешэндбёрн (Rip Smashandburn), гонщик, ежедневно катающийся на Гран-При и пока ни разу не доехавший до финиша, вместе со своей замечательной семьей занимается чем-нибудь интересным. Семья – это симпатичная (как утверждает реклама) женушка Ракель (Raquel), в свободное от домашней каторги время работающая правительственным агентом с sonic disruptor наперевес, 13-летний разгильдяй и любитель хип-хопа Билли (Billy), его 15-летняя сестра Элис (Alice), озабоченная не тем, чем должна бы, а спасением мира, и их замечательная 140-килограммовая домашняя зверушка, всеобщий любимец Турбо (Turbo), регулярно обворовывающий соседских шаолиньских монахов.

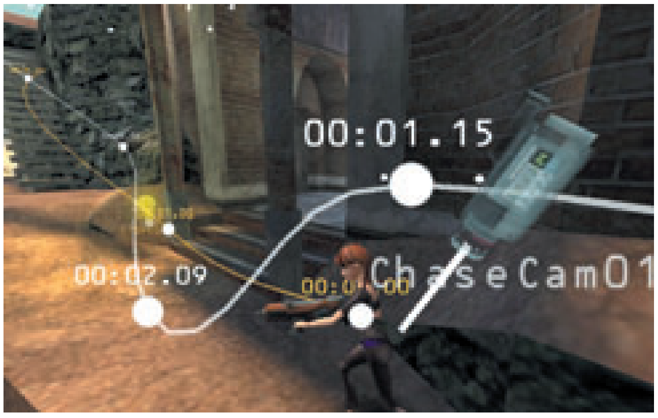
Шоу, как явствует из его названия и списка участников, об играх. Банальная попытка вспахать почти нетронутое поле хардкорных игроков, вместо телевизора ночи напролет просиживающих у компьютера? Судя по отзывам критиков – не только. От пошлых похвал в духе «даже тем, кто не играет, смотреть весьма забавно» отзывы плавно мигрируют в область «это лучший шанс на эпохалку в истории UPN». Короче, затея удалась.

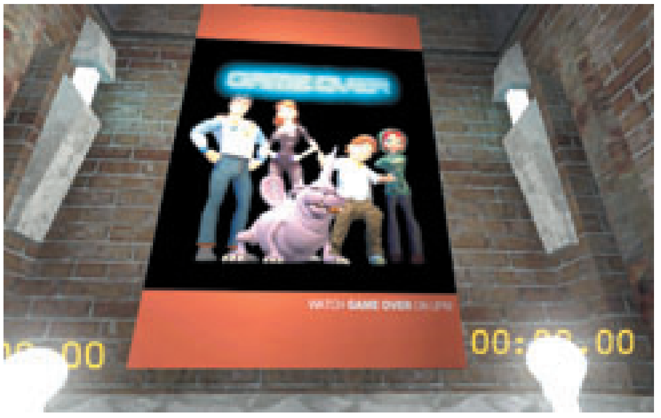
> Вообще ничего неважно – лишь бы человек был хороший, талантливый.

Однако почему об этом пишу я? В конце концов, где тот UPN и где мы с вами? Шоу я, увы, не видел (как и прочие дорогие россияне), персонажей знаю по сайту (кстати, рекомендую побывать – забавно, если знаете английский). Но есть, есть одна вещь, которая и вас обязательно зацепит! Что для буржуев – банальный промоушен, то для нас с вами – жемчужное зерно и поле для творчества.

Итак, встречайте (в том числе и на нашем DVD): Game Over in Machinimation. Игра? Да, пожалуй, на первый взгляд – именно игра. На вполне уважаемом движке Quake 3, пусть не особо масштабная в смысле сингл-развлечения (так, минут пятнадцать, пробежаться по туннелям за артефактом Alien Monkey, а потом выбраться на поверхность), но абсолютно адекватная в сетевой. Про качество движка напоминать не надо, оружие весьма любопытное, есть даже «леталка» (альтернатив-







▶Стандартная вентиляционная шахта. Правда, горизонтальная и очень большая, но в обычной игре ничего хорошего мы бы о ней не сказали.
▶Интерфейс простенький, зато как удобно одновременно наблюдать за движением камеры (белый луч), за маршрутами движущихся источников света (желтый луч) и за любимой героиней.
▶Выстрел из снайперского режима Sonic Disruptor мне что-то сильно напоминает. То ли Малевич, то ли Кандинский...
▶Грамотно расположив источники света, можно на досуге устроить часовенку сериала Game Over. Само собой, в финальном видео лампочек и надписей не будет — только свет.

ный режим бластера) и специальная штуковина против самонаводящихся гранат (при ее включении граната теряет волю к победе и отчаливает восвояси). Чего еще желать, а? Бесплатности? Так вот она, бесплатность, абсолютная: выложено на всеобщее обозрение, на нашем DVD. Вполне себе полная версия...

Но если бы дело было только в игре – так бы на DVD она и осталась. Мало ли таких выходит... В общем, есть и НАСТОЯЩЕЕ. Смотрим тщательно в самое начало материала и видим отсылку к третьему номеру и грядущей игре The Movies. Смотрим в название игры – и видим там слово «Machinimation». Да, да, та самая машинима, о которой так долго твердил вам я, подбрасывая время от времени веселые мультики на движках Quake, Quake 2, далее со всеми остановками. Люди творили, преодолевая все преграды, создавали эпические произведения, вручную сшивая демки и рисуя уровни...

Рано или поздно все происходит впервые. И если прежде ничего похожего просто не было, то сейчас произошло событие, годовщины которого мы отныне будем отмечать: Появилась ПЕРВАЯ виртуальная студия для создания настоящих видеофильмов!

Пусть в ней еще нет каких-то мелочей, пусть интерфейс мог бы быть чуть поудобнее – это все пустяки. Давайте я просто расскажу, что нужно делать, а вы дальше сами все поймете. Я в вас верю.

Итак, что происходит в настоящей киностудии? Сценарий, раскадровку и диалоги пока, временно, обсуждать не будем (увы, их все равно придется придумывать талантливой головой и писать мозолистыми руками). Перейдем сразу к съемкам. Строятся декорации, расставляется свет, прокладываются рельсы для перемещающихся камер, настраиваются статические камеры, закладывается взрывчатка... «Свет, камера, мотор...» – и актеры делают то, за что им платят миллионы долларов: играют. Движутся, говорят, стреляют из моих любимых шотганов и падают в пропасти, оглядываются в ужасе и замирают, когда из темноты на них выскакивает хорошо выдрессированный монстр. Потом отснятую пленку режут на кусочки и сшивают в самой выигрышной последовательности. Звуки добавляют, разумеется, по необходимости, где-то на компьютере подрисовывают титры, спецэффекты и прочие радости – и все, фильм готов.

До чего же этот метод примитивен, неудобен и стар – что-то вроде царапанья пером гуся по пергаменту. Ошибся с постановкой прожектора – километры пленки придется выкинуть, актерам платить заново. Рука оператора дрогнула, микрофон попал в кадр – и снова все по новой. Не наш метод!

Запускаем Game Over и недрогнувшей рукой идем в Machinimation.

Процесс съемки больше всего напоминает работу во всепрощающем современном графическом редакторе, с Undo и Redo, разнообразными эффектами и инструментами.

Для начала актеру надо просто сыграть. Свет не важен, камера побоку, звук тоже, как и спецэффекты. Вообще ничто не имеет значения — лишь бы человек был хороший, талантливый. Умел вовремя сделать неприличный жест в полете с того самого обрыва, не забывая смотреть в сторону главного героя, пристрелившего его из моего любимого шотгана. Разумеется, сцена, как у больших и умных киноделов, продумывается заранее, но сначала здесь идет именно творческая часть, актеры выполняют задумку режиссера. А уж потом полученная запись событий (не пленка с кадрами, а демка в нашем с вами любимом понимании) обрабатывается.

С помощью наплыва (он же наезд) на лице Ракель можно разглядеть не только улыбку, но и очаровательные глаза.

Напомню: у нас с вами записано все, что происходило в мире. Но это не значит, что в этот мир потом нельзя добавить что-нибудь интересное! Начинать рекомендуется с камеры. Нет, само собой, когда актеры работали — камера по умолчанию следовала за ними, снимала их, но такая репортажная съемка — удел малобюджетных картин, мы же с вами творим только по высшему классу, и за такое отдали бы правую руку и обе ноги все кинмастера прошлого века!

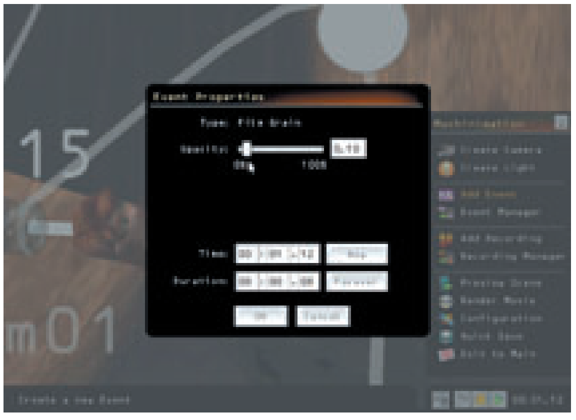
Итак, внизу у нас — честная шкала времени, протягиваем ее в любую точку — и позиционируем камеру в нужное нам положение внутри уровня; настраиваем направление, увеличение (эффект пикантного наезда на взволнованное лицо актера, падающего с обрыва. Или на дымящееся дуло), наклоняем ее, создавая, например, эффект полета. И повторяем так сколько угодно раз. Между нашими точками камера сама будет плавно перемещаться, образуя невообразимо идеальную дорожку, недостижимую для живого оператора. Дорожка видна внутри нашей сцены, ее можно всегда отредактировать. В любой момент мы видим, что получается, виртуальные актеры, не уставая, бегают по тем же самым маршрутам, и в итоге мы создаем супершедевр операторского искусства!

Впрочем, Game is not Over yet! У нас еще есть куча выразительных средств: можно управлять светом, расставлять его источники, заставлять их двигаться по нужным траекториям, плавно менять яркость и цвет (представьте, как наш злодей, подсвеченный мертвенным синеватым сиянием, показывает герою неприличный жест, а тот, наводя шотган, аж сверкает от праведной ярости; в момент выстрела все вокруг озаряется вспышкой и плавно наполняется светом, символизируя очищение мира от скверны)! А уж что можно вытворять для создания атмосферы... Одни и те же декорации, правильно освещенные, могут послужить и для боевика, и для комедии, не говоря уже о мелодрамах и эпических любовных историях.

Причем, напоминаю, актеры в это время уже давно занимаются чем-то еще, например, снимаются в следующей серии. А мы продолжаем: добавляем в любые места звук, накладываем тексты (с разными эффектами, конечно же!) и зрелищные киноэффекты (затемнения и т.п.). Используем грамотную нарезку, показ важных моментов с разных камер. Соединяем отдельные сцены в могучий фильм...

И понимаем, что из-под наших рук выходит продукт, который вообще никак иначе не получить. Не снять ни в профессиональной студии, ни любительской камерой в гараже. Даже Голливуд не может «попробовать еще разок», то есть попытаться отснять удачное движение актера с другой точки — у него просто денег не хватит. Потому и ставят в каждой сцене десятки камер, надеясь поймать тот самый момент, потому и бюджеты невероятные. А у нас — запросто, бесплатно! Чувствуете, куда все идет?

То, чем занимались одиночки, этот смешной и неуклюжий гадкий утенок начал линять, и сквозь серый клочковатый пух уже пробиваются первые маховые перья, а длинная шея обзавелась королевским изгибом. Отныне мы с вами творим наравне с Голливудом, а то и лучше.



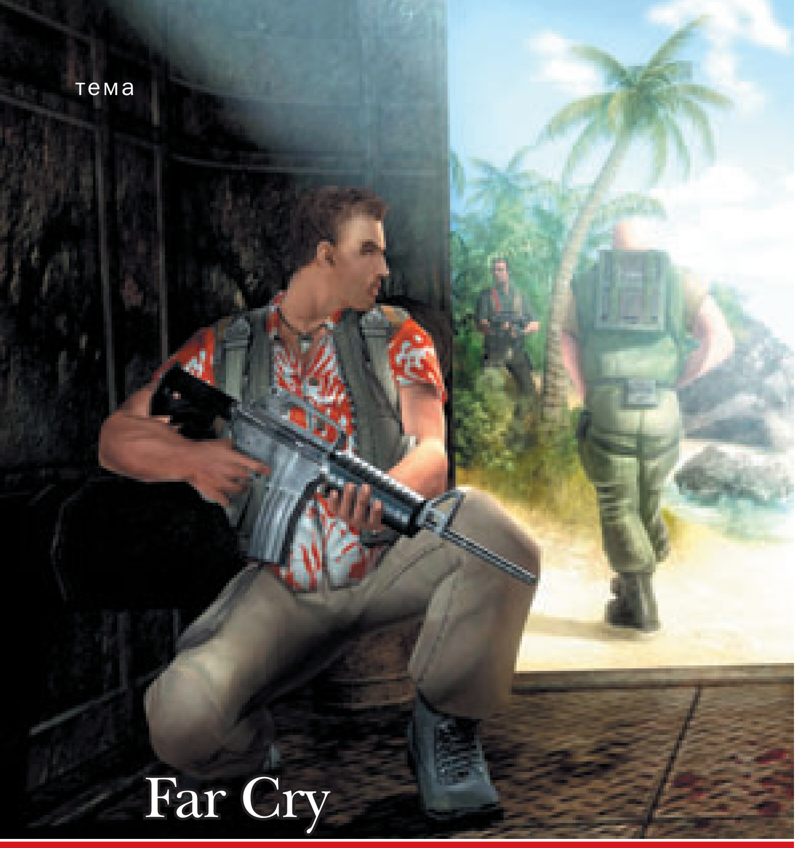
Поверх собственно съемок можно наложить спецэффекты, например, затемнения или (как здесь) эффект старой кинопленки.

Поэтому! Собирайте-ка друзей на свой «киносервер», раздавайте им роли — и пусть они сыграют в вашем эпическом кино. Не забудьте выбрать подходящий кодек и его параметры (например, DivX или XviD), когда будете создавать готовый фильм (фильмофайлы «тяжелее» 50 Мбайт в конкурсе не участвуют!). А потом присылайте нам, справившись сначала по адресу post@game-exe.ru о том, «куда ставить-то?».

Победителей ждут призы (о которых потом), остальных — место на нашем DVD. Творите!

Прибытие поезда

1895: братья Люмьер приобретают у Microsoft права на экранизацию Microsoft Train Simulator.
1925: Сергей Михайлович Эйзенштейн экранизирует Harpoon 2: Admiral's Edition. Сверившись с копиями «Гарпуна», сохранившимися за рубежом, современные специалисты со всей уверенностью утверждают, что авторская версия фильма открывалась неподписанной цитатой из Сида Мейера. «Гарпун» — первый фильм в звуковом формате DTS.
1930: Луис Бунюэль смотрит в Париже версию King's Quest, снятую Эйзенштейном и Григорием Александровым, после чего намеревается «набить морду» господину Эйзенштейну. Причина — несогласие с трактовкой фигуры короля Грэхема. После личной встречи с Эйзенштейном и слезных оправданий последнего Бунюэль соглашается набить морду Александрову.
1975: Стивен Спилберг на деньги мафии, отмытые в порноиндустрии, экранизирует культовую игру Shark! Shark! (платформа Intellivision). После того как фильм становится сенсацией и бьет все рекорды кассовых сборов, фирма Mattel Electronics поглощает корпорации «Сони» и «Нинтендо».
1977: мотоциклист-неудачник Джордж Лукас ухитряется получить права на экранизацию Space Invaders. Фильм, в успех которого не верят даже сами создатели, спасает студию 20th Century Fox от банкротства.
1998: в Голливуде одновременно стартуют экранизации игр Meteor! и Asteroids. Чей метеорит больше? Съемки фильмов без игровых лицензий официально запрещены Комитетом продюсеров.

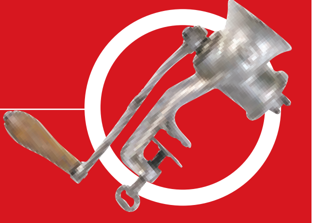


Острова в океане

Процесс усвоения личностью, выросшей в одной культуре, элементов другой культуры, называется «аккультурацией». Кому-то она дается с трудом, кому-то непосильна вообще. В ходе подготовки материалов по теме «Прибытие поезда» журналисты Game.EXE наткнулись на эту занятную переписку между сценаристом и продюсером фильма Far Cry, экранизации одноименной компьютерной игры. Мы представляем ее читателю целиком, без купюр, в надежде пролить хотя бы толику света на дремучий подковерный мирок кинобизнеса.

Двадцатичасовая режиссерская версия голливудского экшен-блокбастера Far Cry, смонтированная в цифре и полигоне для удобства распространения на DVD-носителе. От коллективного сознания кинобизнеса и КИ-индустрии. В два раза обаятельнее всего, что вы видели и во что играли.

Шутер-победитель конкурса красоты



Те, кто

исполнительные продюсеры: Авни Йерли (Avni Yerli), Севат Йерли (Cevat Yerli), Фарук Йерли (Faruk Yerli)
ведущий программист: Марко Корбетта (Marco Corbetta)
ведущий дизайнер: Михаэль Хаймзон (Michael Khaimzon)
графический движок: Владимир Каджалин (Vladimir Kajalin)
ведущий аниматор: Эндрю Дорр (Andrew Dorr)
разработчик: Crytek Studios (www.crytek.de)
издатель в России: «Бука» (www.buka.ru)

сайт игры: www.farcry-thegame.com
платформа: PC
дата релиза: Март 2004 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 2400+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 1 Гбайт), 3D-ускоритель с 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт ОЗУ), DirectX 9.0+, 8x CD-ROM/DVD-ROM, 4 Гбайт на жестком диске.

**Господину продюсеру
Джерри Б.
Бульвар Сансет 84680
Беверли-Хиллз, Калифорния**

Джерри, пожалуйста, не будь Джоном Питерсом. Ты ведь еще помнишь, кто такой Джон Питерс? Это человек, который придумал падающий колокол в «Бэтмане» и хотел, чтобы Супермен сражался на Северном полюсе с белыми медведями и гигантскими пауками. Будь лучше Роджером Корманом... Я понимаю, Джерри, ты добываешь деньги еще пятидесяти таким же, как я, ты сидишь с телефоном в ванне с гидромассажем, тебя опять не пригласили на «Оскара», и ты все-все знаешь о компьютерных играх. Но, Джерри, пожалуйста, прочитай это до конца!

Не говори мне: «убери рубашку». Ты бы сказал «убери плащ» человеку, работающему над сценарием «Супермена»?! Ярко-красная рубашка — вовсе не демаскирующий фактор, нет, это символ независимости и неординарности Джека Карвера. Если парень желает разгуливать по джунглям этаким обжигающим сетчатку пятном – значит, у него есть на то причины! Не следует снимать шлем с судьи Дредда, объявлять Лекса Лютера криптонцем, приделывать Бэтмобилю третье колесо и облачать Карвера в камуфляж, Джерри!

Целевая аудитория не поймет твоего решения и разделает нас почище, чем Фрэнка и Ирвина с «Робокопом-2» (отличное, между прочим, было кино). Тебя и на пушечный выстрел не подпустят к игролицензии (а помнишь, с какими трудами мы

вырвали ее у этих жлобов из Ubisoft? А нашу войну с возомнившем о себе Уве Боллом?), меня — к клавиатуре, а Саймона Веста (или ты все-таки решил снова сойтись с Майклом?) вообще насадят на ножку стула. Поверь мне, Джерри, я написал «Коммандо». Я знаю.

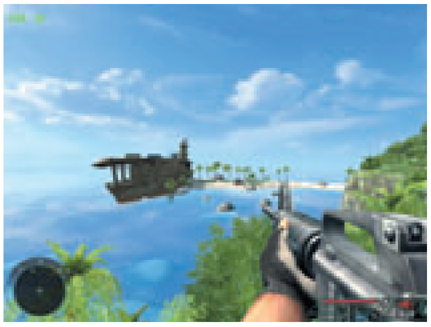
Твой Стивен И. Де Суза,
отель «Хилтон-ЛАКС»,
Лос-Анджелес, Калифорния.

только во рту. А какую альтернативу ты можешь предложить ураганной многочасовой стрельбе из MP5? Не говори: «Jackhammer shotgun», не заставляй меня расплескивать превосходный «Мартини».
И, да, я понимаю: концепт. Целый мир на целом архипелаге, географически — почти честно. Тем лучше, изрядно сэкономим на задниках.

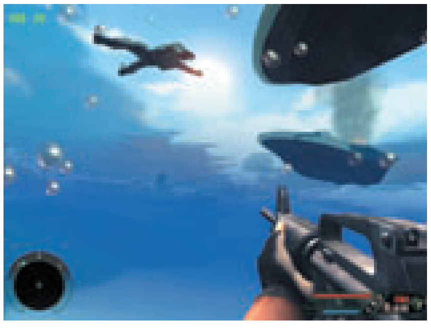
Джерри,
Бульвар Сансет 84680,
Беверли-Хиллз, Калифорния.

Господину Стивену И. Де Сузе
Аэропорт Лос-Анджелеса
До востребования

Стиви, мой мальчик, ты окончательно сбрендил? Или наш новый губернатор задался мыслью отснять на досуге четырехчасовой саморекламный ролик, а ты лижешь ему коленку? «Мужчина в красной рубашке, на переднем плане, с автоматом в руках.» Это ты написал? Сам? В жопу трезвый?
Стивен, послушай меня: я все на свете видел, у меня такая работа. В твоем Far Cry ничего нет. Убедительная для коробки с силиконом картинка, солнце, море, беленький песочек. Агитка дешевого тура в Египет, Эмираты или куда там ездят немецкие свинопасы, чтобы шокировать несчастных мусульман. Чистый популизм. Пустышка.
Думай, думай, еще раз думай, сладкий! Мне не нужна олицетворяющая незаурядность красная гавайская рубашка, Стиви. На дешевом фрейдизме публика уже слопала целую стаю койотов, а помимо бицепсов и автоматической винтовки у Карвера за душой ни цента. Мои герои разговаривают, понимаешь? Их реплики растаскивают на афоризмы, им рукоплещут убеленные сединами киноакадемики, над их трупами рыдают маститые кинокритики. Пятнадцать лет назад ты бы сам высмеял меня, явись я к тебе с таким материалом. Общение с Жаном-Клодом не пошло на пользу ни тебе, ни ему. А ведь ты завалил его карьеру, дружочек!
Монотонный долбящий экшен сегодня не в моде: «Матрица» и все ее клоны провалились, ты заметил? Люди требуют ежесекундного удивления, мгновенной смены декораций, сюжетных перевертышей. Сто фильмов в одном. Они хотят свежести не



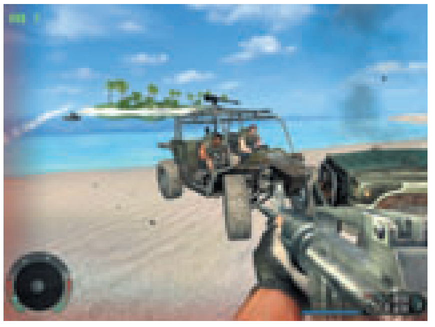
Жители Финляндии, Норвегии и Эстонии (привет, Тыннис!) распечатывают вот этот скриншот во всю стену и затем протяжно на него воют.



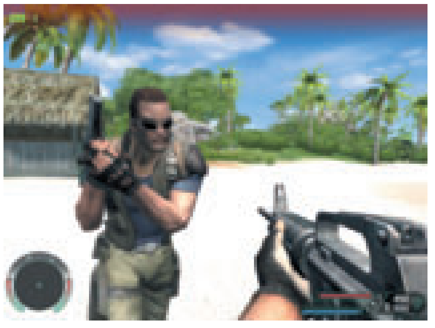
Новые подводные приключения команды Кусто.

Мистеру Джерри Б.
Вилла «Санрайз»
Санта-Моника, Калифорния

Не тверди, что мы обойдемся оставшимися от фильма про ниггеров декорациями. Да, нам понадобится остров — ты бы знал об этом, если бы удосужился хотя бы взглянуть на коробку этого чертового Far Cry! И не говори мне, что фильмы про остров обязаны проваливаться, — не думай об «Острове головорезов», думай о «Парке Юрского периода». В общем, арендуем что-нибудь этакое в Тихом океане и будем молиться, чтобы нас не накрыл какой-нибудь тайфун с ласковым бабским именем.
Но это только полбеды. Честное слово, Джерри, я не помню, когда еще черпал столько идей для гениальных декораций из одного источника! Забудь про стену с воротами для «Кинг-Конга»! Тут есть ВСЕ. Помимо острова нам придется арендовать нечто большое и плавучее, скажем, тот танкер из «Водного мира»: он будет играть роль аутентичного авианосца времен Второй мировой (да, Джерри, той, в которой мы надрали задницу япошкам, — ты, кажется, занимался фильмом про это дело?), возвести весьма хитроумное сооружение под названием Архив и, конечно, вылепить вулкан в натуральную величину. Наши герои будут прыгать со всех высоких точек острова с дельтапланами за спиной, гоняться друг за другом на вертолетах, джипах и моторных лодках, а в конце мы осчастливим эту частичку суши настоящей ядерной боеголовкой! Позже, наверное, сумеем с успехом задействовать ее для съемок новой ленты про Годзиллу. Подумай, Джерри! Не только роскошный остров с бесконечными кинематографичными джунглями (ты уже видишь эту



На Островах мало кто сдает на права, а полицейские пользуются вооруженными минометами плоскодонками.

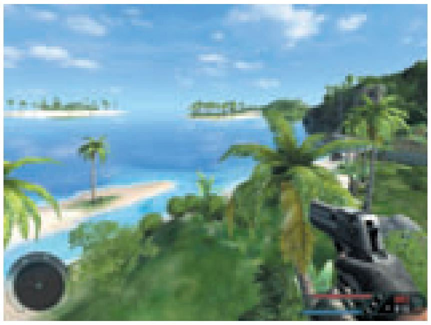


Рекламный ролик следующей «Матрицы» уже здесь. Обращайтесь в дорогую редакцию, высылаем почтой.

сцену: Джек Карвер с мрачным лицом и в красной рубашке валяется в подлеске, а в сантиметре от его физиономии попирает землю ботинок беспечного часового?) и не менее кинематографичным океаном вокруг, но и роскошные воздушные, водные и пиротехнические трюки с массовыми жертвами среди каскадеров (хорошо для рекламы) и грандиозная погоня, достойная второго «Безумного Макса»!
Об одном жалею, Джерри: что нельзя просто взять и перенести все эти вопящие «блокбастеръ!» бэкграунды из игры на задний план нашего кино. Могут возникнуть проблемы с лицензией.
Алоха, дорогой Джерри!

Остров Сан-Коррадос, Бассейн Карибского моря.

Стивену И. Де Сузе К черту на рога И как можно скорее



Джек Карвер. Пробы в павильоне «Коламбиа Пикчерс».

«Дорогая, наш остров — крайний слева. С любовью, Джек.»

Увидев такие модели, девелоперам DOOM 3 необходимо инсценировать хищение кода инопланетянами и в тот же миг дезавуировать.

Вместо компаса Джек использует сотовый видеотелефон. Удобно, практично, выгодный тариф.

Ты спускаешь мои деньги на девок, Стиви. Кто эта брюква в шортах и как она оказалась в сценарии моего фильма? Вэл? Немка, да? Если ненароком услышу от Карвера фразу «Well done, Val!», попрошу Фредди и ребят серьезно поговорить с тобой о превратностях изящной словесности. Ты и так не перетруждаешь себя.
А теперь давай обсудим детали. Мы возвели затребованные тобой конструкции на указанном острове вовсе не для того, чтобы ты подводил Карвера единственной дорогой и под бутафорские пули твоих клоунов-коммандос. Проклятье, такие вещи снимают в павильоне, за пятьдесят долларов в час! Зачем нам кусок вспученной вулканической породы в пуповине Тихого океана, если ты водишь своего Суперджека за ручку, от сих и до сих, ПО ТРОПИНКЕ? Кого ты пытаешься обмануть, Стиви? Публику? Для этого не нужен тропический рай, достаточно паршивого ангара в Бронксе. Меня? Не лучший выбор, малыш.
Вот еще: Карвером дистанционно управляет совершенно неизвестный ему человек, по мобильному. Нет, я не считаю нашего Джека Эйнштейном. Если бы у него наличествовали мозги, он бы скоренько слинял с острова на моторке или вертолете и вернулся со взводом морской пехоты (а мы лишились бы героического сюжета, да). Стивен, этот момент меня настораживает. Наш красавец единолично, в одно кирпичное лицо, отправляет на небо СОТНИ человек — по приказу незнакомца из чужого сотового? Ты сам так часто поступаешь? Отвечай, я слушаю.
И еще! Инициатива с микрофоном, встроенным в бинокль, мне нравится, честно. Но ты хотя бы представляешь, каких размеров сюжетную дыру разводишь на той жалкой дюжине листов, торжественно именуемых тобой «сценарием»?
«Джек находит бинокль в палатке на берегу»... Не буду даже комментировать!!! Спрошу: ты задумывался, что точно такие же инструменты наблюдения, способные увидеть сердцебиение сквозь лесную чащу на соседнем острове, могут случайно оказаться в руках наемников?! И Карверу — конец! Окончательный и бесповоротный, самый распоследний конец! Его засекут с вертолета и отправят в точку, где он по старинке шьет себя белой ниткой, управляемую ракету «воздух-земля». К тем же бесам летит «периодическая смена огневой позиции с целью дезориентации противника». Братва найдет Джека в два счета, Стивен, как будто стрелка компаса указывает не на север, а на идиота в потешной красной фуфайке.
И после всего этого ты осмеливаешься произносить вслух столь нелюбимое мной (известный факт!) слово «мутанты»...

Джерри Б., твой теряющий веру (подумай об этом,когда чистишь зубы, Стивен) продюсер.

Джерри Б., продюсеру Поместье «Гринвуд» Санта-Барбара, Калифорния

Верь в мутантов! Говоришь, маньяк Болл хотел обойтись без них, превратив все дело в ремейк моего «Крепкого орешка»?! Ха-ха! Нет, Джерри, в мутантах вся соль. В этом Far Cry они очень ловко чередуют огневые контакты третьего вида между гуманоидами со свирепыми атаками нгандонских обезьян-переростков. Если в первом случае всех интересует, кто кому раньше разорвет башку (победителем будет, конечно, Кар-

вер, высунувшийся по пояс из листвы и артистично махнувший стволом M4! Запасайся продырявленными головами, желательно европеоидными), то во втором бывшие противники объединяются, дабы предельно неэффективным автоматическим огнем припереть к стенке неукротимого мутанта. Помнишь, как смотрелся расстрел жуков в «Звездной пехоте»? Трескотня со всех сторон, истошные вопли неудачников, прыгающие тени от пораженной шальной пулей лампы... ЗОЛОТО. ЧИСТЕЙШЕЕ КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКОЕ ЗОЛОТО.

И еще, Джерри. Всем нашим плохим парням придется пройти военную тренировку с очень злобным инструктором. Пусть спят в окопах, питаются сороконожками и доверчиво кладут пятерню на стену для поражения ее (пятерни) метательным ножом. Только тогда мы сможем близко подойти к образцу поведения в джунглях, предложенному Far Cry.

Эти парни знают, как обмануть пулю. Если Джек не уложил клиента с первого попадания и тому удалось забежать за дерево, то бесполезно дожидаться, пока мишень выскочит с другой стороны. Они знают, когда остановиться и когда бежать сломя голову, чтобы пришпилить беспомощного соперника к земле шквальным огнем. Если мы будем снимать боевые сцены по всем правилам, то придется положиться на вид с вертолета – в зарослях участники сражения редко оказываются в одном кадре. Это жестокие профессиональные бои на длинной дистанции. Ну а в помещениях все по правилам: дробовик, улетающие спиной вперед куклы, много воплей и битой посуды.

Натюрморт с «Черным ястребом», экваториальным солнцем и стремящимся ввысь бампером джипа.

Мертвяк: узнаем шутки Флинта! Сокровища — в той стороне!

Кстати, интереснейший момент, Джерри. Ты когда-нибудь видел, чтобы гранаты использовались в комбинациях? То есть одна демонстративно зашвыривается под ноги – привлечь внимание охраны и заставить ее всем табуном ломануться в другой конец комнаты, а вторая летит в этот самый другой конец... В Far Cry это единственный способ подорвать хоть кого-нибудь. А еще следует взять на заметку использование трупов в качестве бруствера. Карвер не просто рубит ничего не подозревающих охранников мачете: нет, он рубит их на стратегически важных позициях, и тогда за тело можно отползти, взять, когда настанет час, обойму, аптечку, бронежилет...

Джерри, я не могу удержаться. Нам еще надо обсудить с тобой любовный интерес, тему мобильной связи, возможность приглашения гонконгского экипажа для работы с подвешенными на веревках контейнерами, мостами и надувным лодками (в процессе отстреливания веревок Джеком Карвером)... Но я ничего не могу с собой поделать. Первый же громила Far Cry лезет из экрана и начинает прикладом вышибать из меня страницы сценария!

ЧЕРНЫЙ ЭКРАН

Мы слышим автоматные очереди и рев лодочных моторов.

НА ЧЕРНОМ ЭКРАНЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ НАДПИСЬ:

FAR CRY: THE MOVIE

НАДПИСЬ РАСТВОРЯЕТСЯ.

После таких зарисовок разработчикам Half-Life 2 придется организовать еще одно «хищение» кода и немедленно самораспуститься.

Красивые девушки не стесняются стрелять в спину.

Шум лодочных моторов становится громче...

МУЖСКОЙ ГОЛОС (за кадром):
Вэл... Я делаю все это ради нее.

СМЕНА ПЛАНА:

ЧЕРНО-БЕЛЫЙ КРУПНЫЙ ПЛАН ДЖЕКА КАРВЕРА, он ведет катер одной рукой, другой держит на плече автоматическую винтовку. Позади – брызги воды и два катера с ВООРУЖЕННЫМИ ДО ЗУБОВ НАЕМНИКАМИ, стреляющими наудачу. Джек не обращает внимания.

ГОЛОС ДЖЕКА (за кадром):
Я спасал Вэл с борта авианосца. Я спасал Вэл из старого форта, полного морских пехотинцев. Я прорвался через набитый мутантами остров, чтобы спасти Вэл из Архива. И через лаборатории. И через катакомбы. И через болота. Но когда она попросила меня найти детонатор к ядерной боеголовке, я начал подозревать, что на этом острове что-то неладно...

ОЧЕНЬ КРУПНЫЙ ПЛАН:
Рубашка Джека из черно-белой становится ОСЛЕПИТЕЛЬНО КРАСНОЙ С БЕЛЫМИ РАЗВОДАМИ.

ОБЩИЙ ПЛАН:
Катер с Джеком Карвером на борту несется по сверкающим волнам у берега тропического острова во всем его великолепии. Джек бросает управление катером, поворачивается и начинает стрелять по преследователям из автоматической винтовки. НАЕМНИК, СТОЯЩИЙ НА НОСУ, получает три пули в грудь и кувырком летит за борт.

КРУПНЫЙ ПЛАН:
Дрейфующий наемник с раскинутыми руками, кровь растекается по поверхности воды...

ВЫТЕСНЕНИЕ ЧЕРНЫМ.

Проект Far Cry
Приказ #217

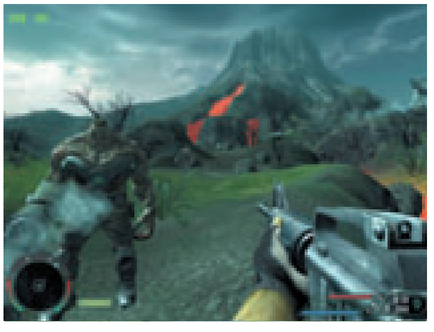
Баста, надоело. Сценарист Стивен И. Де Суза решением совета директоров освобождается от участия в съемках Far Cry. Должность сценариста и режиссера переходит к доктору Уве Боллу (Германия).

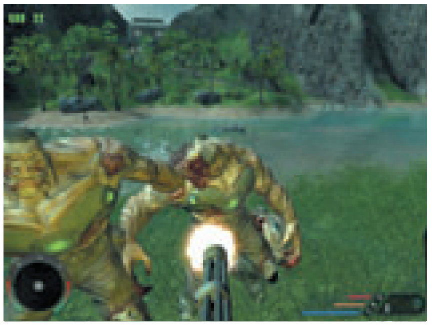
Джерри Б.,
продюсер.

Продюсеру Джерри Б.
В офис кинокомпании Columbia Pictures

Ты прав, прав, Джерри, над сценарием к такой штуке надо работать. В этой игре нет хоть сколько-нибудь запоминающихся диалогов, поэтому нам понадобится специалист по обоюдоострым гэгам (он обязательно придумает Карверу смешного негра-помощника взамен Дойла). Как ты думаешь, Том Стоппард подойдет? Ее сюжет неимоверно растянут, и Уве в чем-то был прав, когда намеревался разбить действие на два фильма. Думаю, в первой части Far Cry: The Movie нам стоит показать жизнь Джека, его работу морским копом, развить его отношения с бывшей женой (жену придумаем), собакой, приемной дочкой со скобками на зубах, заставить главного злодея — Кригера или, еще лучше, Кроу, первого человека Кригера, — столкнуть с дороги отца Карвера в дождливую ночь (нам, черт побери, нужна мотивация!)... Текущий успех Scooby-Doo 2: Monsters Unleashed заставляет меня думать и о других ценных сюжетных дополнениях... Джерри, как тебе фирменный двойной поворот в финале фильма? Может быть, нам сделать Джека Карвера призраком? Или криптонцем? У этой игры такой потенциал, Джерри... Позвони мне!..

Гора Ородруин и ее новые доброжелательные аборигены.





ЭТО НЕ РЕНДЕРИНГ! ЭТО ЖИВАЯ ИГРА!

Фигура из попкорна

Доктор Уве Болл, любимое скандал-камео хэдлайнерской новостной .EXE-колонки, наконец-то подал голос. Его фигура обрела резкость, характер – недвусмысленные очертания, а взгляды на кинопроизводство – непривычную для уроженца Вермельскиршена (Германия) кириллическую графику. Почти сорокалетний режиссер и сценарист нескромно трэшевых лент на деле оказался питомцем киношкол Мюнхена и Вены, слушателем курсов литературы и экономики Кельнского университета. Даром что лучи просвещения так и не достигли цели: Болл обожает именовать себя доктором, но в душе остается совершенно диким гайдзином.
Аламанская прямота и сермяжная жизнеправда по горло в воздушной кукурузе – только в .EXE-интервью изобретателя неолимпийского вида спорта, увебола.

Ниша

Они разгребают целину игролицензий вдвоем: Уве и безумный англичанин Пол Андерсон, режиссер Mortal Kombat и Resident Evil (в перспективе – Alien vs. Predator). У Пола есть фора, он снял культовую «Смертельную схватку» в 1995 году, пока Уве метался между собственными опусами Barschel: Mord in Genf? и Das Erste Semester, к КИ-индустрии не относящимися ни сном, ни духом. Доктор Болл берет нахрапом. Единожды оседлав боевого единорога, он будет скакать на нем до конечной остановки, а там еще чуть-чуть. Болловский House of the Dead увидел свет лишь год назад, а в бизнес-планах гордости фатерлянда уже красуются как минимум три киноигровых проекта (по данным imdb.com): Alone in the Dark (2004), BloodRayne (2005) и, разумеется, Far Cry (2006). На деле же – куда больше! И повернуть вспять этот Дунай, кажется, уже невозможно.

Game.EXE: Здравствуйте, дорогой Уве. Мы о вас часто и с нежностью вспоминаем, но не могли бы вы все же представиться нашим читателям самостоятельно?

Уве БОЛЛ: Разумеется. Здравствуйте. Я Уве Болл, режиссер фильмов Blackwoods, Sanctimony, Heart of America, House of the Dead и Alone in the Dark. Моя кинокарьера началась в возрасте десяти лет и вот до сих пор никак не закончится. Сейчас мне тридцать восемь, и кино — все, что у меня есть в жизни. Это и работа, и развлечение.

.EXE: Уве, Game.EXE — печатное исчадие компьютерно-критического толка. Поэтому нас в первую очередь интересует, как вы пришли к мысли делать фильмы по игролицензиям?

У.Б.: Если задуматься, КИ во многом заменили книги и даже потеснили телевидение в глазах молодого поколения землян. Выпекать фильмы на основе популярных компьютерных игр разумно, правильно, логично. А главное — доходно, ведь нынешняя кинотеатральная публика знает игровую тематику почище «Фауста».

.EXE: Цинично, зато чистая правда. Но ведь вы человек другого поколения. Что может взять от игры сценарист большого фильма на полтора часа с хвостиком?

У.Б.: Зависит от объекта препарирования. Чистый шутер вроде House of the Dead заметно отличается от более интеллигентной Alone in the Dark, которую мы сейчас заканчиваем. Моя собственная игра, мое увлечение — именно в трансляции, передаче атмосферы из игр в фильмы.

Доктор Уве — многопрофильный специалист, по-нашему «многостаночник». Все делает сам!

.EXE: У вас существует какая-то наработанная техника пересадки игроауры?

У.Б.: Да нет. Зачем так напрягаться, формализовывать? Проведите побольше времени в игре, затем спросите себя: «Что чувствуешь, приятель? Как мироощущаешь?». Потом возьмите камеру, свет, актеров и поставьте фильм, рождающий вот такие эмоции.

.EXE: И впрямь, как мы сами не догадались!.. Может, подскажете, как лучше выбрать объект для следующей экранизации?

У.Б.: Здесь масса нюансов и сплошные переговоры. Договориться с держателем лицензии отнюдь не просто, поэтому я постоянно зависаю на каких-нибудь деловых встречах. Конечно, есть объекты желания. Hitman, например. Я пытаюсь выцыганить его уже долгое время, но пока безрезультатно. Но предложений много — я ведь практически единственный паромщик на реке, разделяющей КИ и кино. В основном надо стараться увидеть в игре интересную историю и неординарный персонаж. Отличный тому пример — BloodRayne.

Адаптации

.EXE: Должен ли фильм в целом быть узнаваемым игровой публикой?

У.Б.: Я против слепого калькирования. Настроение, атмосфера — вот мои инструменты. (Если все же доведется снимать Silent Hill, то возьму еще и великолепный звук. Любовь!) Ну а потом надо подобрать наиболее подходящего по духу актера.

.EXE: По духу? А как же морда лица?

У.Б.: Глупости. Сшейте ему или ей похожий костюм и заставьте двигаться определенным образом. Аудитория будет кипятком писать.

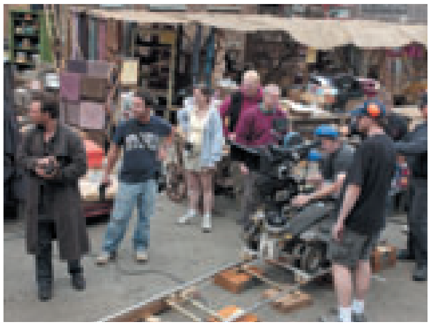
.EXE: А актеры? Им нравится играть, скажем, Руку-с-Наганом?

У.Б.: Многие актеры — страстные игроки. Тоби Макгвайр, Элайджа Вуд, Кристиан Слейтер обожают рубиться во что-нибудь интерактивное и горячительное.

.EXE: Интересно, а во что ныне играет Арни?.. SimCali? Гм. Уве, а как обстоят дела с игровым пейзажем? Его адаптируют?

У.Б.: Все зависит от жанра. С Far Cry мы наверняка прокатимся на какой-нибудь прелестный островок в Карибском бассейне, а для Dungeon Siege... собственно, уже сейчас по нашему заказу в чудесной стране Канаде возводится настоящее королевство Эб, то самое, из оригинальной игры.

Болл и изрядно заматеревший Кристиан Слейтер (на съемках Alone in the Dark) на самом деле сиамские близнецы (никто не догадывается).



Длинный плащ Слейтера вызывает всеобщие симпатии. «Донна Каран?..»

EXE: Игроиздателям нравится?

У.Б.: Будьте уверены. Они крайне щепетильны в отношении соблюдения лицензионных рамок, замечают каждую мелочь, обдумывают все. Многим нравится участвовать в разработке концепции фильма. Таков, например, Майк Тинни (Mike Tinney) из White Wolf: он зарядил меня и сценаристов невообразимым объемом полезной информации по Hunter: The Reckoning (консольный клон Gauntlet от Interplay, датированный 2002 г. — **Прим. ред.**).

.EXE: Приходилось ли что-нибудь переделывать, забраковывать?

У.Б.: В первом драфте BloodRayne наша героиня великолепно чувствовала себя в воде, плавала не хуже Франциски ван Альсмик. Majesco встала на дыбы: «Наша рыжулька не выносит воды!» Пришлось перекраивать сценарий.

.EXE: Существуют ли какие-нибудь нормы по спецэффектам? Все-таки экранизация не «Братьев Карамазовых» — игры!

У.Б.: В House of the Dead у нас было в общей сложности около 130 эпизодов с использованием CGI-эффектов. В Alone in the Dark

будет уже 420. Я боюсь даже предполагать, сколько усилий уйдет на научно-фантастическую ленту!
.EXE: А есть планы?

Паромщик

У.Б.: Громадье. Мой организм очень сдружился с Halo-субстанцией: было бы здорово отснять игролицензионную фантазию на тему «Звездного десанта». Но торопиться не буду, сначала посмотрю, как поведут себя в прокате I Robot (по одноименному роману Азимова и игре от 1983 года, с Уиллом Смитом в гл. р.), Riddick (Уве говорит о фильме The Chronicles of Riddick с Вином Дизелем. – **Прим. ред.**), Alien vs. Predator.
.EXE: А вы видели экранную адаптацию Wing Commander?
У.Б.: Еще бы. Ужас. У широкоэкранной версии WC была та же проблема, что и у Dungeons & Dragons: пошлый сценарий, ужасный кастинг и мутные, как Млечный путь, спецэффекты.
.EXE: Потому-то мы и вспомнили D&D...
У.Б.: Я даже не говорю о последней, постыдной мутотени с Джереми Айронсом: мне противен концепт Dungeons & Dragons в целом. Слишком фэнтезийно, через край грошовых CGI-эффектов. Чипер. Дешевка.
.EXE: Ходят слухи, что вам предлагали делать Baldur's Gate.
У.Б.: У вас хорошие уши.
.EXE: И?..

Великий капитан Юрген Прохнов может палить самое меньшее из двух стволов одновременно (к/ф House of the Dead, здесь и далее).

Зомби обожают лесопарки, кладбища и другие зоны отдыха.

У.Б.: Разумеется, отказался. D&D плюс большая и стервозная Hasbro. Им требовалось много фэнтези, орков и прочей снеди. К тому же на тот момент я уже договорился с Gas Powered Games об экранизации Dungeon Siege.
.EXE: А за какие деньги можно отснять не попсовую версию Baldur's Gate?
У.Б.: 80 миллионов. Возможно, больше. Но после успеха Lord of the Rings такие проекты начнут падать на головы публики как манна небесная: много и скопом.
.EXE: Все, Уве? Даже экранизация WarCraft?
У.Б.: Мне предлагали Command & Conquer. Я подумал и отказался: на сегодня существует слишком много сильных фильмов о войне, снятых рукой великих режиссеров, – от Apocalypse Now до Saving Private Ryan и Black Hawk Down.

.EXE: И что, вот так развернули C&C? И никаких сумасшедших лысых иванов?
У.Б.: Ну какие, на фиг, иваны, парни! Времена холодной войны растворились во мраке прошлого столетия (уж вам ли не знать), а вместе с ними – и привлекательность Command & Conquer для экранизации. Нет, не хочу ввязываться в подобную авантюру.
.EXE: И все-таки, вы двигаетесь. Медленно, но неуклонно режиссер Уве Болл покидает ущелье хоррора и берет курс на экшены.
У.Б.: Триллеры и ужасы все еще остаются для меня актуальными: после Alone in the Dark я возьмусь за Hunter: The Reckoning и BloodRayne. Но затем... Затем в моих планах действительно значатся экшены Fear Effect (!) и Far Cry, а также эпическая сага Dungeon Siege, которую я хочу снять как замес Braveheart Мела Гибсона и Lord of the Rings Питера Джексона.

Сложно пройти мимо женщины (Она Грауэр) в таком топе. Даже если ты последний гнилой зомби с острова.

Чудесного превращения из немертвого трупа в гигиеничный скелет по-прежнему не происходит.

Dungeon Siege

.EXE: Braveheart + Lord of the Rings? Наш фермер бросится в жерло вулкана с воплем «Фридом!»?
У.Б.: Нет-нет. Лучше скрестите «Храброе сердце» с «Конаном», немного жажды мести, странных существ и море кровяных телец. Примечание: мой CGI не будет дешевкой, ненавижу эту размытую неестественную гадость на экране! Если я и задействую CGI-монстров, то лишь с гарантией фотореалистичности.
.EXE: А правда ли, что Dungeon Siege будет о двух частях?
У.Б.: Я отвел на всю историю, от грабель до державы со скипетром, ровно 250 минут. Если дистрибьютору очень понадобится, он сможет порезать мой фильм на две части. Как Kill Bill.
.EXE: Четыре часа?!
У.Б.: Ну да. Парень сеет бобы, пожинает пшеницу, тут приходят тати, крадут дочь, умерщвляют остальных (прабабушек по материнской линии? – **.EXE**), оскверняют очаг... На все это нужно время!
.EXE: Но двести пятьдесят минут?!
У.Б.: Взгляните на карту королевства Эб (Kingdom of Ehb). Большая? Большая. Лицензия предписывает показать все ключевые локации и за время экскурсии превратить фермера в воина-ветерана, заодно собрав ему армию. Такие фокусы требуют временных затрат, парни. Это называется «эпос».

.EXE: Мы культурно шокированы.

У.Б.: Представьте себе: специально для Dungeon Siege я заказал настольную библию, книгу-энциклопедию, описывающую 25000 лет истории королевства Эб. Заговоры, мятежи, засухи, потопы, налеты драконов и нашествия саранчи, хронологию войн — все! Я предпочел оплатить два года безбедной жизни писателю — он потратит их на сочинение 300-страничного сценария на 250 минут экранного времени. Кстати, к работе подключен и Дэйв Фримэн (David Freeman), автор книги «Creating emotions in games» и других фундаментальных трудов.

.EXE: Пара слов о батальных сценах?

У.Б.: Один на один и армия на армию, в стиле «Гладиатора».

Far Cry

.EXE: Последнее может пригодиться и для Far Cry.

У.Б.: Именно. Я беру из игры главное: восхитительный тропический остров и вооруженных до упора наемников.

.EXE: А как же милые маленькие мутанты?

У.Б.: Пусть отправляются в ад вместе со своими CGI-папами, сумасшедшим профессором и лабораторией заодно.

.EXE: То есть никакого «Острова доктора Моро», о котором взахлеб трындят в голливудской кинопрессе?

У.Б.: Ни на секунду. Сплошной «Крепкий орешек» в кокосовом раю.

Классический антураж среднего компьютерно-игрового хоррора. Мало света, мало текстур, дисплей частенько заливает красненьким.

.EXE: Один против всех без обуви в красной гавайской рубашке с лимонкой в нагрудном кармане и М-4 в мозолистых руках?

У.Б.: ...и с Дуэйном «Скалой» Джонсоном внутри гавайской рубахи. Жесткий, невыносимо красивый экшен-флик, туды его в качель!

.EXE: Со «Скалой»?

У.Б.: Малыш «Скала» обожает компьютерные игры, я это знаю наверняка. Он согласится.

.EXE: Но мы будем страдать! Коллективно!

У.Б.: Плевать. Я уже вижу сюжет. Ситуация бескомпромиссная, жесткая, безвыходная — размер как раз по плечу мистеру Джонсону. Много погонь на катерах и джипах, перестрелки, все завязано на Far Cry 2.

.EXE: Это что, официальный анонс?

У.Б.: Far Cry 2? Я ничего не говорил. Хотя выход фильма и второй части игры будут завязаны друг на друга. Теперь все забудьте.

.EXE: Каким вы перевезете Джека Карвера на киноберег? Останется ли он суперменом в обвесе четырех огромных «стволов», с гранатами в каждом кармане и магически восстанавливающейся жизнью?

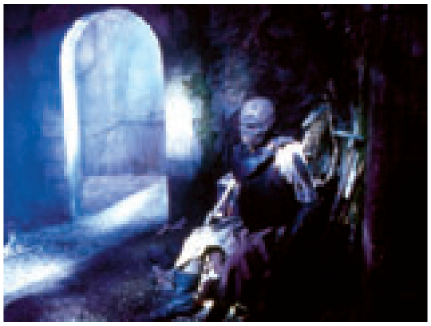
У.Б.: Ответ отрицательный. Я предпочитаю снимать кино о реальных людях в реалистичных ситуациях. Они могут быть героями, но без приставки «супер». Таким будет Карнби в Alone in the Dark, таким станет Карвер.

.EXE: И какой длины заказан сценарий?

У.Б.: Скромный, стоминутный. Попкорн-муви.

.EXE: И в нем поместятся все глайдеры, скутеры, джипы и японские авианосцы?

У.Б.: Абсолютли, йа. Поэтому над этим проектом я работаю с лучшей в мире группой каскадеров: сплошные трюки и пиротехника. Я вам наснимаю таких кадров!..



Сейчас будут сдерживать провинившихся актеров, на которых ушло слишком много пленки. Таковы каноны жанра.

Девушки такой профессии, да еще с такими лицами живут в классическом хорроре не более полутора минут.

.EXE: В том числе и огромную, продолговатую, хищную и сексуальную атомную боеголовку?!

У.Б.: Ну, не знаю. Не уверен. The Hulk уже освоил этот сценический маневр. Первым.

.EXE: А в Lord of the Rings уже был вулкан. Что же, откажетесь от эффектной развязки?

У.Б.: Вообще-то, в сценарии вулкана нет — по иной причине. И Lord of the Rings нам никак не указ — мало ли, где еще есть горы? В «Пике Данте», например. Нет, я не комплексую по таким мелочам.

.EXE: И хорошо. С чем сравним перестрелки?

У.Б.: С брутальной жестокостью The Heat. С неожиданностью The Thin Red Line. Со зрелищностью Bad Boys.

.EXE: Скромно, но мило. Кто будет снимать подобную прелесть?

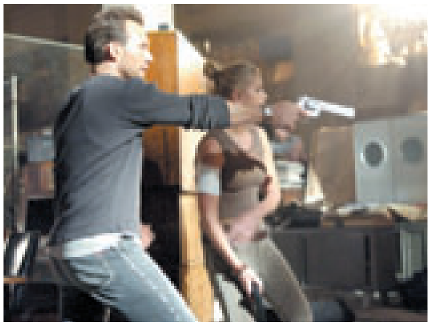
У.Б.: Стараюсь все делать сам. Вторая съемочная команда будет на подхвате — снимать планы, утилитарные кадры. Главный экшен я всегда оставляю себе: хочешь чего-то добиться, сделай это собственными руками!

.EXE: Фильм только для посвященных?

У.Б.: Ограничивать аудиторию попкорн-зрелища? Это неумно. Сценарий подразумевает ряд реплик специально для находящихся «в теме», но в остальном — вход свободный.

.EXE: Вы глаголете афоризмами, Уве.

У.Б.: Спасибо.
.EXE: У Crytek очень мощный графический движок. Вы не думали использовать его для генерации ландшафта? Остальное можно снять в студии.
У.Б.: Все верно. Только мы намерены найти настоящий остров и слегка «доработать» его с помощью CGI. Реальную съемку пока невозможно заменить... и потом, я ТАК УСТАЛ снимать одетых в резину людей, ночью, под дождем! Хочу пальмы, песок и солнце! А геодезические карты реального острова можно использовать в следующей части Far Cry...
.EXE: Расскажете, почему выбрали для экранизации именно Far Cry?
У.Б.: Это легко. Ребята из Crytek — профессионалы до мозга костей. С другой стороны, я единственный продюсер в Германии, который способен не только выпекать целлулоид голливудского качества, но и любить компьютерные игры, Far Cry, в частности. Сценаристы, с которыми я работаю, обитают в пятидесяти километрах от офиса Crytek, и, что приятно, мы все разговариваем на одном языке, немецком.
.EXE: А Piranha Bytes? Gothic? У Тома Путцки тоже отличный немецкий.
У.Б.: Слишком фэнтезийно.
.EXE: Даже по сравнению с Dungeon Siege?
У.Б.: Да.
.EXE: Кто-нибудь еще?
У.Б.: Недавно Atari изъяла у штатовской команды Alone in the Dark 5 и отдала французам. Может статься, следующая часть Fear Effect будет на совести IO Interctive, авторов Hitman. Я держу палец на пульсе Старого Света. Если на территории фатерлянда объявятся другие столь же талантливые девелоперы, я обязательно возьму их под крыло. Пока же таковых не видно, а блистательно самоубийственная идея адаптировать, гм, Anno 1503 как-то не приходила в мою голову.



И снова Alone in the Dark. Лучшая указка для джентльмена — шестизарядный кольт.

Кристиан Слейтер притворяется Максом Пейном, но на самом деле он в Alone in the Dark.

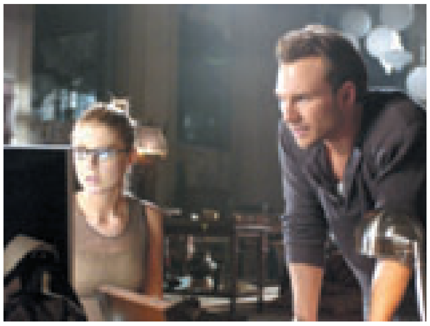
Всеблагой

.EXE: Зато вы мечтаете сделать Hitman. Ведь правда?
У.Б.: Причем не просто так, а под бессоновского «Леона». Это вообще один из лучших фильмов всех времен и народов — мой персональный Номер Один. Когда-нибудь я сниму лысого черта в стиле «Леона». Будет круто!
.EXE: А тем временем на пятки наступает оппозиция. Не волнуетесь, Уве?
У.Б.: Ни капли. Driver — всего лишь фильм, превращенный в игру, вдохновившую фильм. DOOM вообще лицензировали восемь лет назад, и с тех пор его не касалась рука человека. Джон Уэлс, продюсер сериала «Скорая помощь», не специалист по компьютерным играм, он так и не смог убедить Warner Bros. в целесообразности профинансировать проект. Хотя интересно, что они в конце концов сделают с DOOM... DOOM и Metal Gear Sold — мои самые любимые КИ.
.EXE: А как с обратной тягой? На ваш взгляд, есть ли игра по фильму, превосходящая собой экранное действо?
У.Б.: Я пробовал «Матрицу» — жуткая ересь, во сто крат скучнее, чем оригинальный фильм. Нет стержня, нет персоналии.
.EXE: Как же так? Там целых два героя...
У.Б.: Абсолютно ублюдочных! «Матрица» — вообще отличный пример. Первая часть фильма буквально ошарашила публику — настолько хорош грамотно снятый экшен в сочетании с ярким персонажем и сильным сценарием. Тот же самый (буквально!) боевой экзерсис повторялся во второй и третьей частях, со всеми возможными наворотами. И что?
.EXE: Что?
У.Б.: Ровным счетом ни-че-го. Если зрителю наплевать на героя (вина сценаристов!), то никакой экшен не способен вытащить фильм из ямы. В серьезном кино сценарий и центральные персонажи решают ВСЕ. В чистом хорроре ситуация иная: Halloween, House of the Dead и иже с ними построены на внезапности и саспенсе, а персонажи — расходный материал.
.EXE: Разве не зомби — расходный материал хоррора?
У.Б.: Ужасъ ужасу рознь. В House of the Dead зомби есть зомби — мишень. Зомби бывают пяти типов — и это прекрасно! — но это неприятные тупицы, красная им цена — три тугрика. Совсем иначе я обхожусь с монстрами Alone in the Dark и Hunter: The Reckoning. Они становятся секретным оружием режиссера, способом вусмерть издергать публику. Особенно мне импонирует Hunter: The Reckoning с полтергейстом, гулями, пиявками и прочими мерзкими тварями.
.EXE: И почем экранные радости для народа?
У.Б.: Все зависит от... Хороший хоррор можно снять за пятнадцать или двадцать миллионов условных йе. Экшен просит тридцать, фантастика от семидесяти и больше. Бюджет моего драгоценного Dungeon Siege — сто миллионов!

Эдварду Карнби (герой Слейтера) приходится с озадаченным видом трогать множество непонятных предметов. Без сэйв-гейма, чекпойнта и других видов страховки.

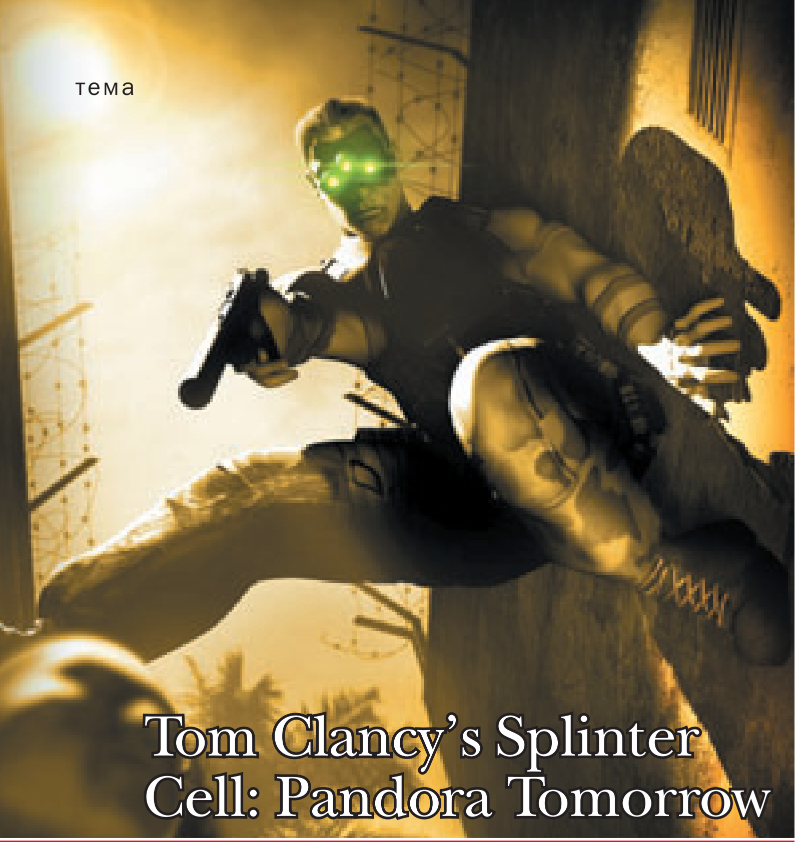
.EXE: А во сколько обойдется Soul Calibur?
У.Б.: Откуда вы знаете?! Действительно, мой хороший друг Ноэль Вега (Noel Vega) является одним из продюсеров фильма. Сейчас они склеивают воедино сценарий. Если у меня будет время, я обязательно поучаствую. А бюджет... Не знаю. Но слишком большой бюджет такому фильму обычно вредит: люди занимаются маркетингом, брэндингом — чем угодно, только не самой картиной. Чистый бизнес. Таких людей обычно не интересует сама игра, ее преданные поклонники и их ожидания. Быть может, поэтому экшен-флик Lara Croft был столь ужасен?
.EXE: Тем не менее его кассовые сборы гораздо значительнее скромных достижений House of the Dead.
У.Б.: Потому что я выкатываю на экран и НАСИЛИЕ, и СТРАХ, и ЖЕСТОКОСТЬ. Сейчас мои фильмы классифицируются как «детям до 16»!
.EXE: И вы тем самым отсекаете всю целевую аудиторию.
У.Б.: Знаете, парни, в свои двенадцать лет я посмотрел «Хэллоуин», «Пятницу тринадцатое» и все остальные ключевые ужастики восьмидесятых. Уж поверьте, если ребенку хочется, он попадет на желанный сеанс!
.EXE: Ну а что вы посоветуете посмотреть нам — в ближайшие годы?
У.Б.: Итак, я хочу... я хочу сделать Hitman, Silent Hill и GTA.
.EXE: GTA? Уве, вы серьезно?
У.Б.: Абсолютно. Но. Эти придурки, программисты, пожелали исполнять все главные роли в экранизации собственного детища. На таких условиях они будут сидеть в обнимку со своей Grand Theft Auto ВЕЧНО.
.EXE: Аминь. И спасибо за эмоциональный диалог, доктор.

Беседу вели Фраг Сибирский и Александр Вершинин.



Тара Рейд, специалист по оргтехнике. И совершенно не важно, что события оригинальной игры состоялись сотню-полторы лет назад.

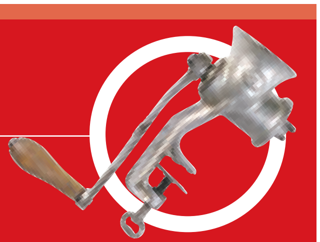
На леску подвешивают не только красиво падающего Слейтера, но и пистолет мисс Рейд — слишком тяжелый, зараза.



Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Первая тревожная ласточка в мире КИ: большая французская Ubi заказала проходной сиквел Splinter Cell китайским девелоперам. Вскоре надпись «Made in China» будет красоваться не только на продукции бутиков и магазинов бытовой электроники.

Вкрадчивое TPS-приключение



Те, кто

продюсер: Домитель Доа-Лебиго (Domitelle Doat-le Bigot)
директор проекта: Корин Лерой (Corinne Leroy)
ведущий программист: Жан-Франсуа Прево (Jean-Francois Prevost)
сценарист: Джей Ти Петти (J.T.Petty)
ведущий аниматор: Янг И Фанг (Yang Yi Fang)
разработчик: Ubisoft Shanghai (www.ubisoft.com.cn)
издатель: Ubisoft (www.ubi.com)
издатель в России: New Media Generation (www.nmg.ru)

сайт игры: www.splintercell.com
платформа: PC, Xbox
дата релиза: Март 2004 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1800+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX 8.1+, 8x CD-ROM/DVD-ROM, 2,5 Гбайт на жестком диске.

Похититель орхидей

Джон Ву берется адаптировать для большого экрана приставочный хит Metroid, а Шэрон Стоун, Джулия Ормонд и прочие селебритиз кинофестиваля Sundance отдыхают от трудов на вечеринке в честь stealth-шутера Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Идиллическое слияние папы-кино с блудным КИ-буратино опьяняющим фимиамом витает в воздухе.

Пиявочники и бородачи КИ-индустрии очень хотят золотой ключик от Голливуда уже сейчас. Для принятия в клуб первых жен большие игрушечные короли готовы пичкать водкой громил кинобизнеса хоть каждый день — пока те еще способны слабо мычать и ставить галочки на бумажках контрактов. В оралах соответствующих PR-служб имеющие место быть факты теряют резкость, и вот клубная тусовка с четырьмя телевизорами и тренировочным уровнем Pandora Tomorrow превращается в «грандиозный дебют компьютерной игры на известном кинофестивале». И честный пользователь Интернета представляет себе не пьяную Пэрис Хилтон верхом на каком-нибудь Эндрю Кигане, а Спилберга и Лукаса, обсуждающих киноперспективность потрясших их до глубины души избранных сцен «Пандоры-на-Завтра».

Американский ниндзя

Что могла продемонстрировать Ubi, если бы подобный показ произошел в действительности? Чем соблазняла бы сценаристов, продюсеров, режиссеров? В игре, сделать которую поручили китайскому (шанхайскому!) отделению Ubisoft, есть несколько неплохих мыслей собственного сочинения, не говоря уже о ворохе явно заимствованных эпизодов.

В первую очередь перед мэтрами следует щегольнуть пластикой главного американского ниндзя Сэма Фишера. Офранцузенные китайцы сдвинули брови домиком и вскоре единогласно научили Сэма еще нескольким замечательным цирковым антраша. По укоренившейся традиции, ни один из этих трюков не пригодится в игре — разве что в совершенно надуманных декорациях, где если не спецужимка, то бесславная смерть и презрение всей постколумбовой нации. Китайцы привили Фишеру способность гладким кошачьим движением проскакивать мимо дверных проемов и обозначили сие как «SWAT turn». Как они обозвали способность свешиваться вниз головой с провода или веревки, держась за нее лишь ногами, и вести огонь из пистолета, доподлинно неизвестно. Быть может, «Леон-стайл»? Выглядит блокбастерно.

Симпатии киноворотил способны вызвать и экзотические антуражи рабочих мест Фишера, в особенности связанные с его потрясающей невидимостью нелепые кадры. Прославленные три зеленых глаза горят невыносимо киногенично в буйной целине конопли. Тот же мистический треугольник возникает меж кресел заседающих перед голубым экраном ортодоксальных иудеев при пейсах и кипах. Фишер ласково улыбается пассажирам скоростного поезда – с внешней стороны окна, решительно втыкает лица совершенно незнакомых полковников в сканер сетчатки глаза и просит взятого на мушку инженера ответить по радио, что у него на посту «все кошерно». Голос Майкла Айронсайда, он же учитель/лейтенант Расчек из «Космического десанта», вооружает Сэма Фишера глубоким вибрирующим бархатом, особенно в момент, когда ниндзя американской заварки уверяет в неотразимости собственного обаяния (речь о пистолете у виска) или удивляется наличию автоматов у террористов. «I'm shocked & amazed...»

Мизансцены

Экскурсия по кокаиновой фабрике, фотография на память.

Этот странный кустик китайцы рисовали с видимым удовольствием и не без тайной азиатской улыбки.

Над сценарием, кстати, тоже трудились, хотя, увы, не слишком. История о террористах может быть сколь угодно актуальной, но популярности ей не видать. Приелась. Зрителю хватает вечерних новостей, утренних газет и синопсиса четвертого «Крепкого орешка». Да и развязка у Pandora Tomorrow слабохарактерная, без особых эмоций, деловая. Зато по ходу движения к ней можно обнаружить несколько красивых сценарных и дизайнерских решений – если покопаться.

Приятное: сценаристы наконец-то стали работать со второстепенными персонажами. Морально-этическая сторона трудоустройства Фишера вдруг всплывает неожиданным гнойником на благообразном челе героического спасителя народов и племен всего мира. Вот Сэм возникает из вентиляционного окна с целью конфисковать у отважного французского полицейского сотовый телефон с фотографией главаря налетчиков. Последние в этот момент украшают бронированную дверь, за которой укрылся раненый коп, связками тринитротолуола. Представившись агентом сотовой связи, Фишер получает свое и уносит ноги (у француза прострелено бедро, он остается), а его благодетель взлетает на воздух. Не дурно для компьютерной игры, где справедливость всегда торжествует?

В следующий миг маэстро Фишер скользит по карнизам и бельевым веревкам израильской столицы вслед за «контактом», дамой из контрразведки. Он мило общается с девушкой вплоть до момента расставания, когда голос в наушнике внезапно приказывает немедленно застрелить собеседницу. Отличный маневр! Фишер переживает, наушник утешает. Все вместе – оч-чень трогательно. Такой сюжетный перевертыш используется дважды: чуть позже зеленоглазому невидимке приходится развязать маленькую войну в попытке спасти очаровательную голову новой связной от пули из АК-47. Схема та же, но со знаком «плюс».

Технологии

Некоторые хитроумно встроенные в сюжет мини-игры могли бы украсить любой экшен-блокбастер о находчивом и скорострельном Брюсе Виллисе или пацифичном и наукоемком Харрисоне Форде.

Одно из развлечений называется «пока гром не грянет». Правила элементарны: гроза дезавуирует темноту, основное оружие Фишера, молниям предшествует предупредительный раскат грома. Друг честных налогоплательщиков обязан немедленно слиться с каким-нибудь объемным предметом меблировки, едва заслышав первый рык бушующих небес, или получить весь рожок «калаша» в голову, внутричерепно. Какой саспенс! Вы видите это, видите? Красиво. Динамично. Очень спортивно.

Вся семья в сборе. Готовимся штудировать Тору.

Сэм Фишер все больше напоминает своего собрата в трико, Спайдермена. И электричками тоже совсем не давится...

Ничуть не хуже обставлена забава «кто друг Осамы». Согласно утверждениям сценаристов, участники Джихада любят согревать свои организмы прививками от сибирской язвы, бубонной чумы и прочей эболы. Вакцинированных слегка лихорадит, что выгодно отличает их тушки от случайных граждан на тепловом визоре сэмова бинокля. Эстафета «собери их всех» сопровождается увлекательным распугиванием завсегдатаев международного аэропорта Лос-Анджелеса («мама, я видел Бэтмена») и безапелляционным отстрелом всех жертв гриппа и простуды. Путешествуйте здоровым!..

На самом деле мы не знаем, что могло приглянуться киноакадемикам. Как не знаем, с кем Ubi ведет переговоры об экранизации и кого братья Гильмо видят в образе Фишера. Надеемся, это не Том Круз, спасающий Бритни Спирз от бесчинствующих Гоши Куценко и Кристофера Ли. Лучше пусть все лабает Болл, черт с ним. Будет хотя бы смешно.

Александр Вершинин.

800 минут

Всю информацию о компьютерных играх (КИ) продюсеры черпают из того же источника, что и сведения о нанотехнологиях, вирусах и концепции параллельных измерений. А именно из разговоров с проститутками в барах. На этих начитанных дамах держится изрядный сегмент мировой кинофантастики. Я уверен, что именно пятисотдолларовые генераторы идей в ответе за выход «Джонни-мнемоника» («Джерри, а я вот читала вчера в постели этого Уильяма Гибсона...»), «Хакеров» («Джерри, ты такой умный... Скажи, а может один из этих гадких киберпреступников взломать мой банковский счет?») и «Трона» («Джерри, а почему никто не снимет фильм по мотивам команды для Бейсика?»). В сходной ситуации, скорее всего, в 1993 году возник концепт приручения кинематографом дикой видеоигры.

Прошлое, настоящее и будущее голливудских адаптаций игрового материала — тема мучительно, злободневно интересная, она стоит миллиона слов, тысяч иллюстраций, сотен выразительных пассов руками, звонков на ток-шоу с угрозами Полу Андерсону и снайперских выстрелов по особняку Стивена И. Де Сузы.

Но вы играли во все эти игры. Вы видели все эти фильмы. Или вы не читатель журнала Game.EXE... Небольшая проблема, не так ли? Англоязычные специализированные игровые издания пишут про адаптации. Англоязычные специализированные киноиздания пишут про адаптации. Может быть, даже англоязычные специализированные издания про адаптации пишут про адаптации. А мы что же? Быстренько перечислим с десяток всемирно известных (другие не экранизируют) лицензий, уточним бюджет и кассовые сборы, фамилию режиссера (в пятидесяти процентах случаев она почему-то «Андерсон» или «Болл») и сценариста, вспомним, внутренне содрогнувшись, сам фильм в трех емких строчках и галопом двинемся дальше...

Нет, это не метод. Во всяком случае не наш.
Граждане, нет такого явления, как плохое фантастическое кино. По КИ еще предстоит снять романтическую комедию или душераздирающую в своем реализме тюремную драму, все кино по КИ – фантастическое, все кино по КИ – хорошее... А узнать что-то новое о хорошем кино можно лишь всматриваясь в это кино до тех пор, пока это самое кино не начнет всматриваться в тебя.
Посему журнал Game.EXE с гордостью представляет...
Первый. Ежегодный. Адаптационный. Кинофестиваль. Все, что от вас потребуется: стопка DVD категории «ширпотреб», экран пообширнее, 800 (с копейками) минут свободного времени и толика внимания, которую вы уделите нашему специально назначенному, адреналиново заряженному, с пеной у рта скачущему по сцене Мастеру Церемоний в промежутке между просмотром таких шедевров мирового киноискусства, как Mortal Kombat и Mortal Kombat 2: Annihilation (зачеркните... в последний момент по техническим причинам МК2 в программе фестиваля был заменен на Street Fighter).
Готовы? Fade in.

Super Mario Bros., 1993 г., продолжительность — 104 мин.

Фильм, который вы сейчас увидите, положил начало трем чрезвычайно прискорбным заблуждениям. Во-первых, после выхода «Супербратьев Марио» люди стали считать, что любую компьютерную или видеоигру можно экранизировать. Во-вторых, начало казаться, что компьютерную или видеоигру может экранизировать кто угодно. В-третьих, возник миф, что когда-нибудь появится правильная экранизация компьютерной или видеоигры.

Alien vs Predator. Подумать только, этот фильм едва не начал режиссировать Джеймс Камерон! Ненависть масс к Полу если не оправдана, то объяснима. Сначала он подсидел Джорджа Ромеро с Resident Evil, потом — Камерона с Aliens...

Alien vs Predator. Ацтекская пирамида (в Антарктике), двухметровые сверкающие Хищники, сотни Чужих, карабкающихся по потолку, рейтинг PG-13 и полное отсутствие крови. Ну что можно не любить в этом фильме? «Овечки против Фотоохотников».

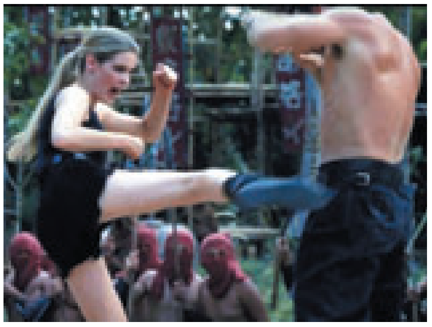
Сам по себе фильм в этом не особенно виноват. Он основан на малопригодной для большого экрана лицензии. Его снимали четыре режиссера и выписывал тандем из трех (нормальное явление в мире кинобизнеса, где зачастую приходится выбирать, получить ли зарплату или увидеть свое имя в титрах) сценаристов, видеоигры не любящих и в общем предпочитающих киберпанк. Если ты снимал или писал сериал Max Headroom, то вполне можешь заниматься постановкой платформенной аркады, правильно? – Нет! Впрочем, с высокохудожественной постановкой платформенной аркады (выбор жанров на тот момент был не столь уж велик) вряд ли справился бы и Дэвид Линч... Наконец, в США фильм собрал чуть меньше двадцати миллионов долларов, хотя затрачено на него было чуть больше сорока.
Ага, вы поглядываете на часы. Я тоже начинаю зевать, когда перед слиянием с образчиком киноискусства мне начинают талдычить о бокс-офисе. Совсем кратко о тех, кого в «Супербратьях Марио» нельзя не любить: Боб Хоскинс в роли Марио-Марио великолепен, Хоппер ненароком сыграл лучшего злодея в фильме по компьютерной лицензии вообще (забудьте «Скорость». Купа – вот экранное воплощение Зла!), а в качестве бонуса вы увидите Ланса Хенриксена в скромной роли Короля – старину Бишопа всегда здорово видеть на экране, пусть даже и в качестве бонуса.
Фильм имеет очень узкий, но все-таки круг поклонников во всем, что касается спецэффектов, диалогов и декораций (лично я ставлю Динохэттен лишь на ступеньку ниже гиперполиса из Blade Runner), да и в любом случае, куда приятнее смотреть на Нила Армстронга, нежели на Базза Олдрина.

Alone in the Dark. Смотрите, как растет Уве! Всего второй фильм по лицензии, а в кого на съемочной площадке ни плюнь — обязательно попадешь в звезду.

Street Fighter, 1994 г., 102 мин.

Если бы «Супербратья Марио» были гениальным полнометражным мультфильмом родом из студии Pixar, собрали бы миллиард и стали лучшей игроадаптацией всех времен, мы вряд ли когда-нибудь увидели бы фильм «Уличный боец». Только постстрессовым синдромом после сокрушительного провала живой экранизации платформенной аркады, выполненной незаинтересованными режиссерами и плохими сценаристами, можно объяснить то, что Стивен И. Де Суза написал и, самое дикое, возглавил данный проект. Лучше считать сие происшествие внутренней межпродюсерской шуткой.
Поместите Де Сузу в упряжку с сильным режиссером и вы получите чертовски крепкий экшен. С Марком Лестером он сделал «Коммандо». С Мактирнаном – «Крепкого орешка». С Уотерсом – «Гудзонского ястреба»...
В одиночку Де Суза произвел «Уличного бойца»: экранизацию файтинга без единой внятной драки (вы увидите, как все поединки в «Бойце» рассасываются после первого же обмена ударами)...
Впрочем, также вы увидите возню Хонды и Зангиеффа на развалинах

миниатюрного Токио — сцену, которая под присмотром нормального режиссера могла бы стать иконической. Трудно показать столкновение двух здоровенных откормленных человеков на большом экране так, чтобы это не привлекло ничьего внимания, хотя Де Сузе данный подвиг почти удался. И все равно — один из тех эпизодов, что сам по себе стоит цены гипотетического входного билета. Существуют две куда лучшие экранизации «Уличного бойца»: «Городской охотник» Джеки Чана (специальный приз за лучший экранный образ Чан Ли) и «Однорукий фехтовальщик против Мастера летающей гильотины» Вонга Ю, гениальная лента, снятая, по странному стечению обстоятельств, задолго до выхода первой части игры Street Fighter. Зато, конечно, у Де Сузы имеется единственный и неповторимый Гомес Адамс, Рауль Джулия на позиции Генерала Эм Байзона — вкрученная в фильм тысячеваттная свеча, донельзя интенсивная личность. Генерал Джулии — Отелло с боевыми способностями Супермена. Шекспировский персонаж, вовлеченный в смертельную схватку с Жаном-Клодом Ван Даммом, — чем не апокалиптическое зрелище?



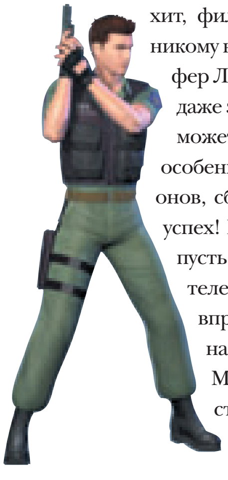
Mortal Kombat. Все-таки в Бриджет Вилсон что-то есть...

Wing Commander. Удивительно, что фильм вообще происходит в космосе!

Mortal Kombat, 1995 г., 101 мин.
Resident Evil, 2002 г., 100 мин.

Встаньте, пожалуйста, в зале присутствует особа королевских кровей! Господин Пол Андерсон, сценарист (не верьте титрам) и режиссер двух самых достойных экранизаций компьютерных игр из когда-либо созданных!

«Смертельная битва», которую вы увидите первой, — неожиданный хит, фильм, сделанный неизвестными. Имя этого режиссера никому ничего не говорило, имена этих актеров — тоже; Кристофер Ламберт являлся весьма условным магнитом для публики; даже звуковая дорожка, исполнителей которой вы, наверное, можете перечислить поименно, в то время никому ничего особенно не кричала. Бюджет — осторожные двадцать миллионов, сборы в США — грандиозные $70000000. Несомненный успех! Пусть вы без труда узнаете в сюжете «Выход дракона», пусть финал подкачал, пусть случились страшенные сиквел и телесериал (впрочем, мультипликационный)... Некто не вправе упрекнуть вас, если «Смертельная битва» красуется на вашей полке. Хореография боев — лучше не бывает. Mortal Kombat как таковой оказался неожиданно пристойной кузницей персонажей (наверное, потому, что его создатели не воровали героев из всех старых кунфу-фильмов, которые только могли найти), актеры четко вошли в роли, Бриджит Вилсон сделала все от и до. Спецэффекты — точно такие, какие и должны быть в фильме по компьютерной игре, не забывающем свои корни.



Да, два файтинга подряд в программе фестиваля, но, поверьте, этот — один из самых лучших.

А в 2002 году Пол Андерсон снял Resident Evil, тоже очень цельный авторский фильм... При знакомстве с работами Пола на фоне «Уличного бойца» и «Братьев Марио» вас больше всего должно удивить именно это: цельность концепции, насыщенность атмосферы, наличие единой палитры. Его кино на световые годы ушло от шизофренических полотен Де Сузы.

Wing Commander. И они еще делают вид, что не понимают меня, когда я начинаю проводить параллели между WC и Starship Troopers Верхувена!

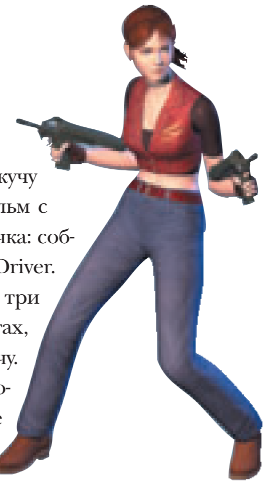
В том же 2002-м Андерсон страшно отомстил всем своим многочисленным недоброжелателям с сайта IMDB (www.imdb.com), где фильмы Пола имеют весьма амбивалентный рейтинг, обручившись с сыгравшей в RE Милой Йовович... 13 августа 2004 года должен увидеть свет его Alien vs Predator. Я всегда говорил, что обе части AvP — игры по фильму, а то, что этот фильм не был снят на момент выхода игры, — незначительная техническая подробность.

Wing Commander, 1999 г., 100 мин.

Впереди у нас — безжалостное двойное комбо.

Пока же ровный, спокойный фильм без достоинств и недостатков. «Командир крыла» Криса «Того Самого» Робертса — суровое военное кино вроде Das Boot или Master & Commander. Да-да. Сражения — чудовищный гибрид из дуэлей асов Второй мировой и операций подводников (здесь есть Юрген Прохнов и космический сонар, ради всего святого!); Фредди Принц и Мэттью Лилард — точные копии идущих на бойню мальчиков «Звездной пехоты»; сюжет с минимальными аллегориями пересказывает затасканную историю «Энигмы», модной шифровальной машины... Кассовый провал ничего не значит — «Винч» имел несчастье угодить в тень The Phantom Menace.

Кино по компьютерным играм принято либо любить, либо ненавидеть, но из всех задействованных в фестивале фильмов к «Командиру крыла» Game.EXE дышит самым ровным образом. Непонятны две вещи. Первая: при чем здесь Робертс? Точно такой же фильм мог поставить любой коренной житель Голливуда, взбреднувший космосом. Вторая: при чем здесь Wing Commander?

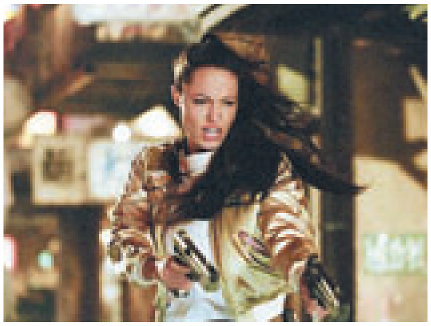


Какой все-таки жанр представляет собой самую удачную основу для экранизации? Более-менее уверенно следуют канве исходника только фильмы по файтингам – все, чего первоисточники требуют от сценаристов и режиссеров, это несколько драк и толика персонажей. Едва в игре возникает некая хоть сколько-нибудь серьезная история, появляются эмоциональная подоплека и социальные обертоны, как от нее с криком шарахаются в сторону даже сами девелоперы, выбившиеся в кинематографисты.

Lara Croft: Tomb Raider, 2001 г., 117 мин.
Lara Croft – Tomb Raider: The Cradle of Life, 2003 г., 100 мин.

Эти фильмы – близнецы-братья (или, скорее, сестры) со взаимозаменяемыми бюджетами, сценаристами, режиссерами и актерами... Даже то, что к первому фильму приложил руку Саймон Вест, а ко второму – извечный Де Суза, не смогло сказаться на качестве производственного процесса. Слишком большие деньги были вложены. Если кино снимают за 100 миллионов, тут действуют иные правила, чем тогда, когда его снимают за 30 или 20. Для начала, в картине будут приличные по любым меркам спецэффекты, а это успешно заменит и сценарий, и режиссерские потуги, и актеришек. Для конца, в нем обязательно будет кто-нибудь с зарплатой в 7-12 миллионов – тоже спецэффект, только не компьютерный. Что характерно, собрал второй фильм в два раза меньше, чем первый. Видимо, Анжелина моргнула в кадре.

А? Что вы говорите? Оба фильма по игровой лицензии? Это не к нам, это к отделу маркетинга.



Lara Croft: Tomb Raider. А как бы «Райдера» снял Джон Ву? Два пистолета, волосы Джоли в рапиде, белый голубь в кадре... М-м-м. Впрочем, после «Часа расплаты» мы даже и не знаем.

Lara Croft: Tomb Raider. Зрителю очень просто идентифицировать себя с Ларочкой, простой девчонкой из рабочей семьи.

House of the Dead, 2003 г., 90 мин.

Трэш. Перформанс. Такого обращения КИ-лицензии еще не знали.

Дело даже не в том, что в фильм вмонтированы фрагменты исходной игры. И не в том, что Уве Болл снял все это дело с рапидом, зомбигримом и Юргеном Прохновым (немец все-таки) за ничтожные 12 миллионов...

В период с 1995 по 2002 год мир игровых адаптаций пребывал в состоянии легкой комы. Wing Commander не заметили, Tomb Raider не засчитали. Но примерно через неделю после выхода Resident Evil (Пол Андерсон уверяет, что «фильм срубил кучу бабок», его оппоненты на ток-шоу – что «фильм с треском провалился») пролетела первая ласточка: собрались экранизировать Spy Hunter. Потом Driver. Потом Return to Castle Wolfenstein. О таких на три четверти рожденных в киноиндустрии проектах, как Grand Theft Auto и Max Payne, я вообще молчу.

К 2003 году нельзя было ткнуть пальцем в мало-мальски хитовую игру и не услышать тут же имена продюсера, режиссера, сценариста и точную дату выхода ее экранизации (Soul Calibur, продюсер Уоррен Зайн, сценаристы Уве Болл и Кристоф Ганс («Братство волка»), режиссер Само Хунг, март 2004 г.)... И где сейчас все это изобилие? В большинстве своем – в очень неприятном месте, известном как «лимб», или же «девелоперский ад»...

И тут Уве Болл, интервью с которым вы читали выше, снял House of the Dead. Уве Болл заканчивает работу над Alone in the Dark. Уве Болл грозится сделать Far Cry, Dungeon Siege, Hunter: The Reckoning и BloodRayne (между прочим, со сценаристкой «Американского психопата»). Понятие девелоперского ада Уве неведомо. Его не смущают проблемы с бюджетом, актерами, сценарием или то, что он покупает лицензию за полгода до выхода демо-версии игры, как это получилось с Far Cry. Режиссера House of the Dead (экранизации игры, где единственным органом управления был спусковой крючок!) не могут смутить подобные мелочи. В 2005-м он насадит женскую голову на острую палку в BloodRayne, в 2006-м удалится в джунгли, как Фрэнсис Форд Коппола, и будет там тихонько сходить с ума со своей съемочной группой, ваяя Far Cry. Болл грозит превратить подобные кинофестивали из экзотических развлечений в рутинное мероприятие, а изучение КИ-адаптаций из искусства – в науку. Fade out.

Resident Evil. В любом кадре Андерсона есть напряжение. Его фильмы далеко не идеальны, и мы не всегда согласны с выбором музыки, да и Ромеро с Камероном нам жалко, но все же, все же...

Кстати, Джордж А. Ромеро все-таки снял свой Resident Evil! Кадр из рекламного киноролика, посвященного выходу RE2, 1999 г.

Фраг Сибирский.

P.S. Пока вы продираете глаза и бестолково щелкаете пультом дистанционного управления: Джерри Брукхаймер (вел., уж.) купил права на экранизацию Prince of Persia: Sands of Time, а Джон Ву скоро снимет нам кино Metroid. Думаю, мы расстаемся ненадолго.

«З» значит «зомби»

Из ГЛУБОКОЙ ЧЕРНОТЫ… ШОКИРУЮЩАЯ СМЕНА ПЛАНА на:

ИНТЕРЬЕР: ЛАБОРАТОРИЯ «А»

ВРЕМЯ СУТОК: НЕИЗВЕСТНО

ЛИЦО МУЖЧИНЫ, заполняющее собой весь экран. Это ДОКТОР ДЖОН МАРКУС, небритый и вообще похожий на сумасшедшего.

МАРКУС (через интерком): Не входите сюда! РАДИ ВСЕГО СВЯТОГО, НЕ ОТКРЫВАЙТЕ ЭТУ ДВЕРЬ!

Камеру СБРАСЫВАЕТ НА ПОЛ чья-то РУКА. Мы видим ее всего долю секунды, но успеваем разглядеть УЧАСТОК ПОДГНИВШЕЙ ПЛОТИ на запястье.

ИНТЕРЬЕР: КОНФЕРЕНЦ-ЗАЛ
ВРЕМЯ СУТОК: НЕИЗВЕСТНО

Потолочные лампы освещают ДЛИННЫЙ СТОЛ, РУКИ ЛЮДЕЙ, смотрящих видеозапись. Мы не видим их лиц. Но дорогие ЧАСЫ и рукава с большим количеством НАШИВОК четко обрисовывают богатство, власть и высокое военное положение.

ГОЛОС В ЗАЛЕ (за кадром): Глядите. Вот здесь…

ЛАЗЕРНАЯ УКАЗКА направляет КРАСНУЮ ТОЧКУ в угол экрана, на ФИГУРУ, СКЛОНИВШУЮСЯ НАД ЧЕЛОВЕЧЕСКИМ ТЕЛОМ, которая, похоже… питается. ЗАРЫЧАВ, фигура поворачивается и БРОСАЕТСЯ лицом, покрытым кровью, на КАМЕРУ.

Изображение снова ДЕРГАЕТСЯ, экран темнеет. Вместе с гитарным соло появляется единственный ТИТР, крупными буквами на черном фоне:

RESIDENT EVIL

Так стартует первая версия сценария Джорджа А. Ромеро (по сюжету Джорджа А. Ромеро и Питера Грюнвальда), датированная 7 октября 1998 года.

Да, именно Ромеро, патриарх фильмов о живых мертвецах, первопроходец направления survival horror в мировом кинематографе (и, как следствие, в КИ. Думаете, без «Ночи живых мертвецов», «Рассвета мертвецов» и «Дня мертвецов» Capcom набрел бы на идею Т-вируса?), должен был снимать адаптацию Resident Evil (RE) для большого экрана. Не сложилось. Как вы уже знаете, в 2002 году RE поставил Пол Андерсон — по собственному сценарию. Скрипт Ромеро, выложенный в свободную Интернет-ротацию, наделал в свое время много шума...

Его сценарий, без сомнения, куда точнее следует правилам survival horror, нежели вариант Андерсона. Хотя бы потому, что Ромеро — мастер, способный развести адреналиновый пожар при помощи двух сухих слов. Ему не нужны лазерные установки, громкая музыка и сокрушительные спецэффекты, чтобы вызвать у вас желание забиться в узкое темное пространство и сжаться там в комок. У Андерсона страшный момент — это когда на тебя лезет по стене, оставляя когтями сантиметровые зарубки, кошмарный мутант... У Ромеро ощущение панического ужаса проецирует черный прямоугольник дверного проема в подземной лаборатории.

(Здесь, выше и далее — выдержки из сценария Джорджа А. Ромеро.)

Мы СЛЫШИМ это до того, как видим. Звуки абсолютной ПАНИКИ. СТОНЫ! ВОПЛИ! ГЛУХИЕ УДАРЫ! ЗВОН СТЕКЛА! Затем — ЖЕНСКИЙ ГОЛОС.

ЖЕНСКИЙ ГОЛОС: Пожалуйста... пожалуйста... если кто-нибудь меня слышит...

У Ромеро зомби, как правило, подкармливают не парой капель крови, а свежими внутренностями. Этот факт, впрочем, игнорируется даже самыми прогрессивными играми жанра survival horror.

Поезда в сценарии Ромеро не было. Место действия герои покидали правильно, на вертолете.

В картине Андерсона нашла пристанище секвенция из фильма «Куб». Шинкование лазерами, конечно, дело хорошее — но до уровня плотоядного плюща на стенах и зомби-акул недотягивает...

По версии Пола, при КАЖДОЙ встрече с зомби ВСЕ персонажи на экране обязаны таращить глаза и делать умные лица. В фильмах Ромеро герои реагируют на своих неторопливых соседей по экрану куда более разнообразно. Кто — отверткой в ухо, кто — прикладом в голову...

БРЭД хромает вокруг стола и разворачивает монитор так, чтобы его могли видеть остальные. ЖЕНЩИНА ВОСТОЧНОГО ТИПА — на первом плане. На втором — знакомая нам лаборатория, переполненная фигурами в белых халатах... Они мечутся... Стреляют...

БАХ! Женщину выталкивает из кадра мужчина, который пытается защитить ее от ЧЕГО-ТО, что ПРОЛЕТАЕТ мимо объектива, как маятник.

В следующую секунду — ШЛЕП! Линза залита кровью.

ВЕСКЕР отключает монитор. Остальные внимательно смотрят на потолок.

ФОКС: Может быть, вентиляция не такое уж безопасное место...

ТРАХ! Дверь позади Фокса РАСПАХИВАЕТСЯ. Прежде чем он успевает отреагировать, ЗОМБИ атакует его, ВГРЫЗАЯСЬ в щеку, шею, плечо Фокса. Зомби и Фокс валятся на пол, продолжая бороться. Вескер не может прицелиться.

ВЕСКЕР: Уходим! УХОДИМ!

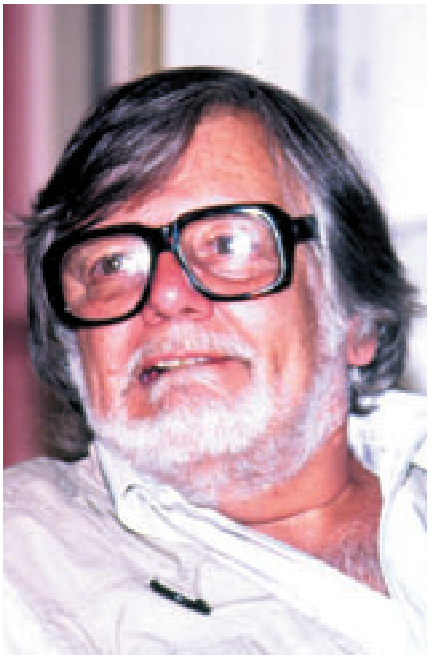
Марини первым добегает до стола, но пропускает хромающего БРЭДА вперед. Барри одной рукой втаскивает Брэда в вентиляцию. ЕЩЕ ДВА ЗОМБИ вторгаются в лабораторию через распахнутую дверь. Вескер начинает стрелять по ним, но видит ДРУГИХ ЗОМБИ, медленно надвигающихся на дверной проем из черной пустоты, их так много, что не удается сосчитать...»

С другой стороны, Пол Андерсон не позволил игре возомнить о себе. Он следовал рецепту Уве Болла: поиграл, поймал настроение... и набросал совершенно новую историю с новыми персонажами, взяв за отправные точки особняк, лабораторию и смертельный вирус. Ромеро ухитрился втиснуть в свой сценарий ВСЕ значимые события первой части Resident Evil — и акул, и хищное растение, и гигантскую змею... Хотя, как вы только что убедились, все, что на самом деле требуется Джорджу, это зомби.

Адаптация компьютерных игр — очень кропотливое занятие, и начинается она далеко не с режиссера. Сперва свое видение игры, свои тревоги и надежды, свои гениальные идеи, родившиеся под градом укусов зомбифицированных ворон, выкладывает на стол продюсера сценарист. Даже если это Джордж Ромеро, который, если его сценарий полюбят, сам все снимет, и старую команду изготовителей натуралистичных внутренностей с собой приведет, и поклонников у него до сих пор хватает, — как бы там ни было... Все, что сей момент отделяет новый потрясающий фильм жанра survival horror от небытия, — это сцепление реплик и кратких энергичных описаний, кристально

чистое действие без подпорок бюджета и декораций, особый пограничный мир СЦЕНАРИЯ.

Изначально мы планировали привести отрывки из обеих версий – и Ромеро, и Андерсона, дабы вы сами могли поставить себя на место толстого продюсера Джерри Б. и решить, какой из них принять, а на каком поставить жирный крест. Но это было бы нечестно. Вы по крайней мере видели, что получилось у Пола. Его сценарий вас если и интересует, то только с позиции сомнительных литературных талантов режиссера Mortal Kombat... Версию Ромеро вы не увидите НИКОГДА. Поэтому, наверное, стоит дать вам столько концентрированного Джорджа, сколько в состоянии вместить журнал. Это прямо-таки курс образцовой экранизации зомби-игры, в котором автор, стиснув зубы, воплощает в экранных образах всех мертвых людей и животных из продюсерского списка, силой своего таланта рисует зловещие пустынные интерьеры, от которых не отказался бы не только RE с его размазанными бэкграундами, но и сам г-н Silent Hill 3! Я не знаю, почему отклонили вариант Ромеро. Он как минимум не уступает версии Андерсона в количестве (и качестве) зомби-действия и, более того, прекрасно читается (заметьте, что Ромеро практически не использует щегольские аббревиатуры КП, ОКП, ОП, он не прочь злоупотребить чистой литературщиной – всякие там «пуля взвизгивает у лица полковника, точно бешеный москит»...).



Сам Джордж А. Ромеро, патриарх, первопроходец и прочая, прочая, прочая... Фото 1999 г.

Мы снова (здесь и далее) в рекламном кинофильме, снятом патриархом по случаю выхода Resident Evil 2.

Вы буквально ВИДИТЕ неснятый фильм Ромеро, при слове «зомби» наверняка машинально отодвигаетесь от стола и вместе с героями нервно озираете низкий навесной потолок... Да. Я знаю. В свое время я жил в сценарии фильма Dawn of the Dead.

На правах режиссера Ромеро, напротив, предпочитает стилистический минимализм – он редко перемещает камеру и задействует специальные эффекты лишь тогда, когда это жизненно необходимо... Снова и снова показывая стены отрезанного от внешнего мира торгового комплекса в Пенсильвании или подземной ракетной базы во Флориде, он намертво впечатывает эту белую штукатурку в наши кошмарные сны. Хотя, признаться, даже представить себе не могу, как бы минималист Ромеро подошел к, допустим, съемкам вот этой милой сцены с аквариумом:

ИНТЕРЬЕР: ЛАБОРАТОРИЯ «А»
ВРЕМЯ СУТОК: НЕИЗВЕСТНО

...ВОДА! КРИС пытается, прижав к себе винтовку, сориентироваться. Он внутри огромного АКВАРИУМА, встроенного в одну из стен лаборатории... и Крис в этом аквариуме не один. Вокруг него плавают ШЕСТЬ АКУЛ. ЗОМБИ-АКУЛ, если быть точным. РАЗЛАГАЮЩИХСЯ ЗОМБИ-АКУЛ.

Получается, что он все-таки чуть-чуть экранизировал RE?

Ну да, дети, пионеры. Целевая аудитория RE2 (игры), вероятно, не приняла бы ни Юргена Прохнова, ни Удо Кира, правда же?

Самая здоровенная акула атакует Криса, но уносит в челюстях только клок его вставших дыбом волос. Крис отталкивается ногами, встает вертикально, СТРЕЛЯЕТ из своего подмокшего винчестера. В воде пуля замедляется и лишь слегка царапает акулу.

У Криса возникает идея. Он плывет вперед, приставляет ствол винчестера к аквариумному стеклу... и обнаруживает, что целится прямиком в...

...ДЖИЛЛ, которая целится навстречу из М-16. Секунду Крис и Джилл смотрят друг на друга, как ганфайтеры на Диком Западе, пока...

...другая акула не закладывает вираж, намереваясь атаковать. Крис отводит ствол от Джилл и стреляет... Стекло аквариума ПОКРЫВАЕТСЯ ТРЕЩИНАМИ, но выдерживает.

ДЖИЛЛ: Полковник! Сейчас здесь будет очень мокро...

Джилл СТРЕЛЯЕТ. Еще ТРЕЩИНЫ, но стекло упорно сопротивляется. Стреляет Крис. Вода ВРЫВАЕТСЯ в лабораторию, сбивая с ног Вескера и кое-кого из его отряда. Бойцы встают, только чтобы обнаружить себя по колено в темной воде... с ТРЕУГОЛЬНЫМИ ПЛАВНИКАМИ, рассекающими поверхность. Все начинают стрелять. В полку мертвой рыбы прибывает.

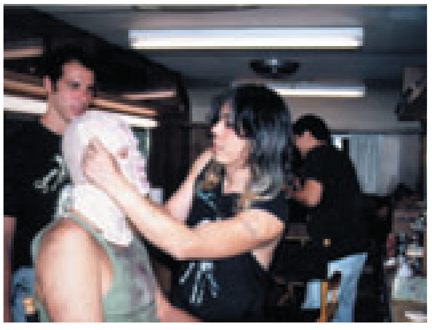
АЙКЕН: Где, мать вашу, у акулы мозг?!

САЛЛИВАН: В голове! Клянусь, Айкен, от тебя было бы больше толку, если бы ты сам был зомби...

Конечно, любое мероприятие с акулами на большом экране лучше любого мероприятия без акул на большом экране, но с ходячими мертвецами Ромеро управляется куда более хладнокровно.

По-моему, фильм Андерсона получился слишком красивым, чтобы быть по-настоящему клаустрофобичным. Его служебные коридоры светлы и просторны — даже на уровне сценария. Помните тот момент, когда вы увидели в RE схему «Улья» и заключили, стараясь унять дрожь в голосе: «да, это довольно ДАЛЕКО от поверхности...»? Но любой игрок, переживший RE (оригинал на полудюжине платформ или ремейк на GameCube), отметит отсутствие чувства погружения. Герои Пола перемещаются между разными уровнями лаборатории легко, как на скоростном лифте. У Ромеро ребята медленно уходят все дальше от поверхности. Они ползут по узкому, темному вентиляционному коридору, спрыгивают вниз, подставляют стол под следующий вентиляционный коридор, начинают по одному заползать в него, когда зомби выходит из распахнутой двери и вцепляется в ногу последнему в цепочке. Начинаются крики, бестолковая стрельба, кого-то покусают, кому-то вышибут мозги, пострадавший неожиданно засунет ствол себе в рот и катапультирует собственный затылок, зомби все больше, герои все-таки забираются в вентиляцию, пусть и в урезанном составе, ползут под глухое ворчание оппозиции, а впереди — еще одна пустая на вид лаборатория, и надо снова двигать стол... Если это не самый натуральный survival horror, то я не знаю, как это еще можно назвать!

Я тебя слепила из того, что было...



Make up по-ромеровски.

И, как всегда у Ромеро, военные куда опаснее зомби, и в финале все образцово-показательно летит к черту...

ЭКСТЕРЬЕР: ЛЕС АРКЛИ, ОСОБНЯК.
ВРЕМЯ СУТОК: ДЕНЬ

БУ-У-У-УМ! ЗЕМЛЯ ВСПУЧИВАЕТСЯ от чудовищного подземного взрыва. ОСОБНЯК проваливается, в то время как взрывная волна расходится во все стороны...

ЭКСТЕРЬЕР: РАКУН-СИТИ
ВРЕМЯ СУТОК: ДЕНЬ

ГОРОД ПУСТ, если не считать девяти одиноких фигур, что бредут, пошатываясь, по главной улице. Все они — ЗОМБИ. Взрывная волна накатывает. Пара зомби РАЗОРВАНА В КЛОЧЬЯ. ПЛАМЯ ОКУТЫВАЕТ еще двоих. МОЗГИ следующей пары зомби оказываются УНИЧТОЖЕНЫ летящими обломками...

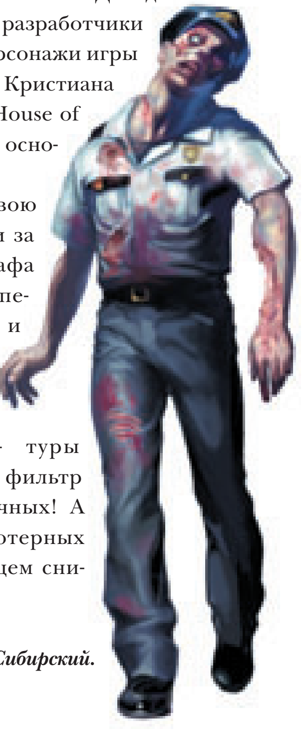
...которые настигают оставшихся трех мертвецов. Руки отрываются от тел. Куски железа от разлетевшегося водопровода, осколки оконного стекла, щепки от заборов РАЗРЕЗАЮТ гниющие шеи, щеки, животы...

...но три оставшиеся твари, их черепа в целости и сохранности, продолжают идти сквозь клубящуюся пыль... пуская слюни от вечного голода...

ПОКА ЭКРАН НЕ СТАНОВИТСЯ ЧЕРНЫМ.

Мы не узнаем его в гриме. Иннокентий Смоктуновский? **Роберт де Ниро? Арнольд Шварценеггер?..**

Survival horror влечет кинематографистов, как огонь — мотыльков. Уве Болл жадно припал к Alone in the Dark (и идет у него процесс, судя по всему, неплохо — там и черви, паразитирующие в спинномозговом канале, и невидимые особи, поразить которых удается только особо изысканными боеприпасами); сиквел Resident Evil точно воспроизводит перипетии RE2: Nemesis; Silent Hill, по слухам, не на шутку заинтересовал самого Дэвида Линча (о да!). В это самое время разработчики Alone in the Dark 5 объявляют, что персонажи игры будут как две капли воды напоминать Кристиана Слейтера и Тарочку Рейд, а авторы House of the Dead 4 сообщают, что игра будет основана на фильме Уве Болла...



Ну, девелоперы survival horror, в свою очередь, всегда пристально следили за новейшими веяниями кинематографа ужасов. Ребятам, взявшимся перепевать Texas Chain Saw Massacre (sic!) и Dawn of the Dead, следовало бы сначала обратиться со своими сценариями к Konami или Capcom — безжалостные полигоны и текстуры низкого разрешения есть лучший фильтр для настоящего хоррора двухтысячных! А уж потом по мотивам этих компьютерных версий можно было с чистым сердцем снимать богомерзкое кино...

Фраг Сибирский.

Превью

World of WarCraft
(бета-версия)

Если World of WarCraft не сделает MMORPG по-настоящему популярным жанром, этот мир безнадежен. За Корею, впрочем, мы уже не беспокоимся.

MMORPG

сайт игры: www.blizzard.com/wow
разработчик: Blizzard Entertainment (www.blizzard.com)
издатель: Blizzard Entertainment (www.blizzard.com)
дата релиза: 3 квартал 2004 г.
объем клиентской части: около 2 Гбайт

Системные требования

Еще не определены, но тестирование шло на машине со следующей системой: Windows XP, Pentium 4 2400, 512 Мбайт ОЗУ, Radeon 9800Pro с 256 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0+, кабельный Интернет.

Разработчики об игре

Да, сюжет World of WarCraft будет очень тесно переплетен с сюжетом WarCraft III. Вы увидите очень много знакомых мест и персонажей, но это не значит, что в игре не будет сюрпризов. Балансировать на грани между тем, что хорошо известно и чем-то совершенно новым, — особенный вид удовольствия, которое, мы уверены, игроки оценят по достоинству.

Доступ к телу

Холодным апрельским утром мы встретились около выхода из метро. «Агент Смит», — представился интеллигентного вида молодой человек в кожаной куртке. Мы обменялись рукопожатием и, не говоря больше ни слова, поспешили покинуть бойкое место. В дипломате Смита находился жесткий диск с бета-версией World of WarCraft, а в том месте, куда мы направлялись, — быстрый компьютер с выделенной линией в Интернет...

Олег Хажинский

Еще совсем недавно ко всякому бета-тестеру World of WarCraft было приставлено по два агента ФБР, которые следили за каждым вздохом подозреваемого. Ни взглядом, ни жестом несчастные тестеры не могли показать окружающим своей причастности к самой ожидаемой онлайновой РПГ 21 века. Сегодня тиски NDA разжались, и в Сеть под высоким давлением хлынул поток картинок и откровений самого фантастического характера. Разобраться на местности самостоятельно нам помог сайт Blizzard.ru, крупнейший в России официальный фэн-ресурс Blizzard.

Перед погружением

«Массовые онлайновые» живут по особенным часам: к моменту коммерческого запуска игры только приходят в сознание, а серьезно играть в них лучше год спустя после рождения. MMORPG, как хороший коньяк, с годами становятся только лучше. Старушка Anarchy Online сейчас в идеальной форме, а прыщавый Star Wars: Galaxies вот-вот расстанется с молодежной косметикой.

За выполнение квеста мы получаем опыт, деньги и один из подарков на выбор.

Компактный молот за 4 руб. 90 коп.? Неслыханно! Впрочем, местные магазины и лавки выглядят очень уютно.

Чудес не бывает, однако от Blizzard ждут только чуда. Со стороны кажется, что игры от Blizzard появляются на свет нерукотворным образом, — приходит срок, и цветные коробки материализуются на полках магазинов: безупречные, лишенные изъянов продукты. Станет ли World of WarCraft (далее WoW) первым творением кудесников, которое разрушит этот миф? Вопрос в буквальном смысле на сто миллионов долларов. За время «приоткрытого» бета-тестирования разработчик не выпустил ни одного патча (первый случится вот-вот), доступ к «темной стороне силы» — расам Орды и их территориям — пока закрыт, а между тем «Электронный бутик» (www.ebworld.com) готов отгружать WoW с 11 июня с.г. Наивный чукотский бутик! Сэкономьте деньги на услугах гадалки — игра не выйдет этим летом. Тем не менее (а стоило ли сомневаться?) бета-версия производит впечатление законченного продукта. Да, «клиент» несколько раз вылетел с ошибкой, а присевший на скамейку паладин 15-го уровня смог подняться с нее только при помощи Игрового Мастера, но это детали. Очертания и механика будущей игры уже осязаемы — так к чему долгие вступления? Давайте рисовать контуры ближайшего WarCraft-будущего.

Быстрый старт

Для того чтобы начать игру, достаточно сделать несколько вялых движений мышью. Никаких цифр, минимум букв — разработчики не дают нам провести бессонную ночь за генерацией персонажа. Про магов сообщается, что они «хороши в бою на расстоянии», а типичный воин, как оказалось, «сильный, крепкий и очень жестокий». Выбор расы (в «бете» пока доступны только силы Альянса: люди, дварфы, гномы, ночные эльфы) может ограничить список доступных профессий. Выведенные в игре абсолютными карликами гномы, например, отказываются быть священниками, друидами, паладинами, охотниками и даже шаманами. Определившись с парой «раса — профессия», игроку остается только выбрать пол (победители местного хит-парада — недоступные пока парнокопытные фемины Tauren'ы) и несколько внешних признаков, среди которых стоит, наверное, упомянуть ЛИЦО. Рост, вес и соотношение 90х60х90 поменять не дают. Сделано все очень солидно, но справедливости ради заметим, в Star Wars: Galaxies палитра

Столица Альянса — очень большой и шумный город. Если вам нужно что-то купить, что-то продать или чему-то научиться, лучшего места не найти.

для работы над имиджем на порядок богаче. Учитывая, что большую часть времени мы наблюдаем своего персонажа со спины, это не очень важно.
Осведомившись для порядка о нашем имени и совсем не поинтересовавшись, где бы мы хотели начать игру, WoW материализует нас в своем мире.

Осмотр внешнего вида

Если вы играли в WarCraft III (неужели это правда?), вы сразу почувствуете себя как дома. В чем секрет? Миллион схожих деталей, едва прочитая угловатость персонажей, теплая, насыщенная цветовая палитра, рисованные текстуры (ручная работа!) фантастической при этом детализации, бережное отношение к полигонам в кадре — фирменный стиль третьего WarCraft, кушать подано. Гастрономическая тема родилась не случайно — местные ландшафты с их обитателями выглядят настолько вкусно, что их хочется съесть. Признак, по себе знаю, нездоровый.
В отличие от Galaxies, где движок научили создавать пейзажи куда более настоящие, чем бывают на самом деле, WoW как бы подчеркивает свою игрушечность. Местные «зоны» совсем не сильно эволюционировали по сравнению с уровнями WarCraft III — горы неприступными параболами окружают проложенные дизайнерами тропы и полянки. Сделай шаг в сторону от проторенных маршрутов, и ты окажешься в царстве одно-

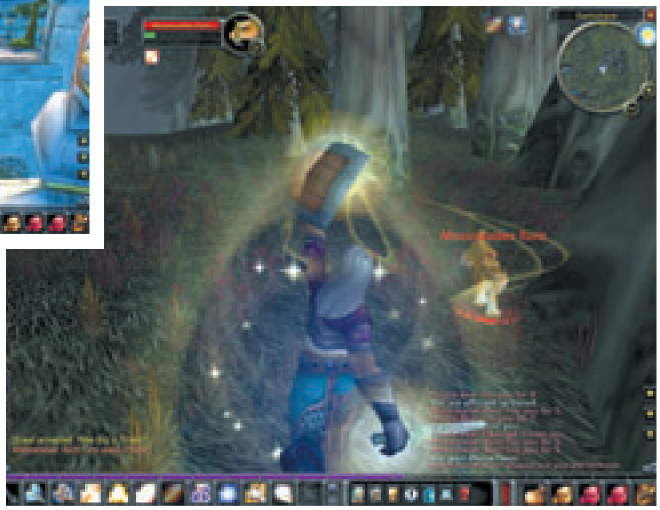
Экскурсионный маршрут грифона пролегает через Аллею Героев славного Stormwind'а. Возможно, в одной из этих статуй вы увидите себя в WarCraft III-молодости.

сложных текстур — верный знак, что пора поворачивать обратно. Впрочем, пейзажи нельзя назвать однообразными — каждая локация имеет свою ауру, и, поиграв несколько дней, ты спокойно ориентируешься на местности без карты.
Между тем будущие объекты соцкультбыта, включая бессчетные поселения, форты, крепости и города (боже мой, чего стоит только Аллея Героев в фантастическом, бескрайнем Stormwind'е или царство дварфов, сумрачный и гулкий Ironforge), прописаны с исключительной тщательностью.
Местные лавки брони и оружия не идут ни в какое сравнение с холодными функциональными интерьерами магазинов из «Звездных войн». Здесь все живое, теплое, пищали гномов разложены на столах и стойках, на стене висит шкура неубитого медведя, а продавец похож на персонажа детского мультфильма, который нам только предстоит посмотреть.

Игра отказывается запускаться без DirectX 9, однако использует новые технологии, на первый взгляд, без особого тщания. Листва деревьев и луговые травы с цветами выглядят так, как если бы до выхода Far Cry оставалось несколько долгих лет. На поверхности воды всегда одинаковая рябь, прибоя (боже, как нас все-таки испортил Far Cry!) не наблюдается. И только низкое неяркое солнце ползет по небосводу со скоростью 24 часа в сутки, — и если вы зашли в игру на рассвете, то покинете ее рано утром, а вечером увидите знакомые пейзажи совсем-совсем другими: тропу будет освещать лунный свет.
Впрочем, некоторая аскетичность WoW совсем не раздражает — мы как-то сразу принимаем «мультяшные» правила игры и не требуем фотореалистичных пейзажей. Кроме того, даже неоптимизированная бета-версия весьма живо находит общий язык с запрещенным во многих странах GeForce 2 — и это очень мудро с ее стороны.

Первые потери

В роли пушечного мяса было решено использовать клон-однодневку по имени Данко, которого я предлагал назвать Дуболомом. Коренастый рыжебородый дварф с легкостью согласился стать магом, за что был награжден посохом и рубищем из какого-то брезента.
Угловатый Данко очнулся в заснеженном лесу посреди вековых елок, по какому-то недоразумению не срубленными крестьянами из



Каждый трюк или заклинание сопровождается масштабной аудиовизуальной феерией — поэтому необходимость в чтении строчек суфлера скоро отпадает.

В приличном обществе такие модели не делают даже в RTS, но Blizzard мы готовы простить все.

WarCraft III. Вокруг кипела жизнь — казалось, местный зоопарк обанкротился, выпустив из вольеров своих постояльцев, вполне, впрочем, мирных. Посреди этого буйства фауны у нескольких деревянных телег расположились «встречающие». Вместо таблички с фамилией «Данко» над головой одного из них желтел яркий восклицательный знак. Система раздачи квестов в WoW реализована просто и, наверное, гениально. Из всех пятидесяти MMORPG, в которые мне довелось играть, эта оказалась самой быстрой на подъем. Восклицательный знак отмечает NPC, который имеет для вас новое задание. Поговорив с ним и согласившись на работу, вы превратите восклицательный знак в вопросительный. Несчастный будет стоять в немом удивлении до тех пор, пока вы не откажетесь от соцобязательств или не вернетесь к нему с победой.

Между вами и «Миром WarCraft» — всего лишь этот экран. Выберите расу, класс, пол, поиграйте чуть-чуть с прической — и вперед.

Погонщик грифонов за небольшую мзду отправит вас в любую точку континента. Правда, если вы там уже были. Для путешествий по морю есть корабли, но они пока «не работают».

Восклицательный знак серебристого цвета означает, что у этого господина в принципе будет задание и, очень даже может быть, именно для вас, но не сейчас, а позже. Внимание: если вы видите NPC без знаков препинания над головой — знайте, разговаривать с ним пока бессмысленно. «Пока» — ключевое слово, ибо буквально только что появилась информация о некоей умопомрачительной системе «слухов», которая все-таки развяжет NPC языки. Начинается все без лишних слов, по-деловому. Получите и распишитесь: «убить пять Rockjaw Troggs». Убили? Спасибо, примите очки опыта и выберите один из трех бонусов. Frayed Cloak (3 Armor, Level 5/ Min 1)? Пожалуйста. Следующий старец! Новая задача: ухлопать шесть Burly Rockjaw Troggs. Награда...

Управление не мудренее, чем в WarCraft. Интерфейс в Anarchy Online и SWG гибче, но сложнее, а главное — диковиннее для незнакомого с MMORPG игрока. Frost Armor — на себя, действует тридцать минут. Fireball — в очередного гада. Заклинание творится целых полторы секунды, и не дай бог вам дернуться — придется начинать сначала. Все, что осталось от зверя после залпа, добиваем посохом. Второй уровень уже через несколько минут. Умения растут сами по себе от использования, таланты (местный эквивалент перков) даются с каждым новым уровнем, только успевай выбирать.

Вторoе задание, третье... и вот уже нас отправляют с письмом в другой город, и впереди опасная дорога, дикий лес, звери и, может быть, даже лагерь кобольдов в чаще; темнеет, меж ветвей синими маячками светятся тела погибших новичков, но нам, кажется, совсем не страшно...

Павший в бою воин бесплотной и неспособной видеть живое душой отправляется на поиски своих останков, вещи останутся в целости и сохранности — волноваться не стоит. Легкий и увлекательный старт: без всяких обучающих миссий, ни грана не смысля в местном интерфейсе управления, мы вошли в игру так, будто знали ее всегда. Впрочем, неужели в Blizzard способны сделать иначе?

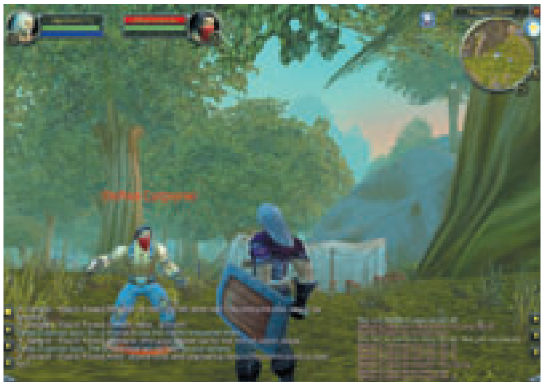
Забросив неуклюжего Данко на полпути в мрачный, дышащий жаром Ironforge, мы сотворили разбойницу Каку эльфийской национальности и на этот раз оказались в умопомрачительно красивом месте — под густыми кронами фиолетовых деревьев, в окружении саблезубых тигров и оранжевых grell'ов четвертого уровня. Меж ветвей, среди прочих животных и бета-тестеров, скользила эльфийская девушка по имени Sosalka. «Это не наша!» — заявил после некоторой паузы Агент Смит, очевидно, имея в виду бета-тестеров Blizzard.ru. Между прочим, на черном рынке аккаунт бета-тестера Blizzard стоит никак не меньше $200.

Кака с младых ногтей показала стабильно высокий результат: ее кортик рубил врага с частотой кухонного комбайна «Браун

Мультитул», Sinister Strike эффектно наносил четыре единицы повреждения, а на заработанный в драке комбопойнт мы позволяли себе иногда прикончить противника гибельным Eviscerate — при этом экран тонул в море световых эффектов.
Интересно, на что тогда похожи сражения ближе к тридцатому уровню? Вдоволь позабавившись с саблезубыми, мы попросили Агента Смита (более известного в миру под именем Виталия Огольцова) взять на себя рычаги управления — в бой давно рвался человек, паладин 15-го уровня AgentSmith.

Едем дальше

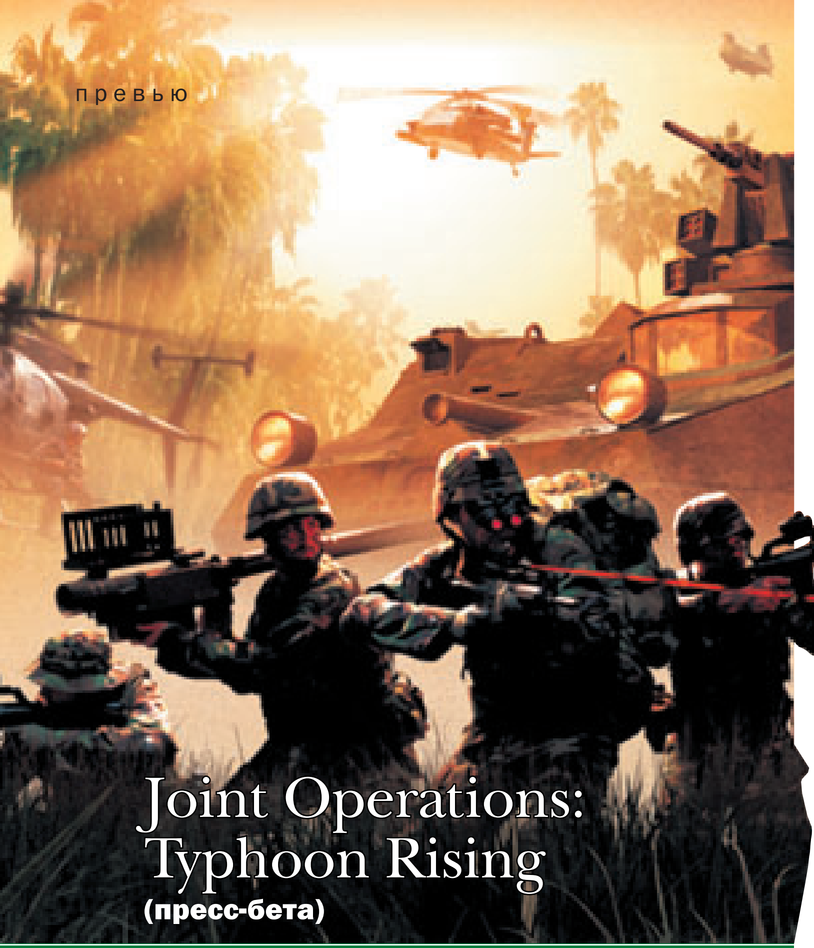
Пятнадцатый уровень — это уже кое-что. Всего в игре их обещают порядка 60, но в бета-версии рост персонажей ограничили цифрой 30. Обидно, потому что собственных вьючных животных для путешествий по бескрайним (и это не преувеличение) просторам «Мира WarCraft» можно приобретать только начиная с сорокового уровня. Таким образом, бета-тестерам приходится путешествовать пешком или при помощи рейсовых грифонов. Платишь пятьдесят медяков — и крылатая махина, специально выбирая самые красочные маршруты, неспешно несет тебя над горами и лесами. Пропустить это путешествие, мгновенно оказавшись в нужной точке, нельзя.
Тестеры пока не жалуются — в полете они делают фотоснимки, перекладывают вещи в многочисленных подсумках, пишут дневники и отчаянно торгуются в специальных чат-комнатах.
Между прочим, грифоны отказываются возить вас в районы, которые вы еще не открыли в самостоятельном путешествии. Таким образом авторы заставляют своих игроков больше двигаться и медленнее знакомиться со вселенной.
Паладин AgentSmith, хоть и достиг уже больших профессиональных успехов, облазил всего три территории (Elwynn Forest, Westfall, Dun Morogh). Задавшись целью, мы преодолели пешком очень влажные Wetlands, вышли к океану, обнаружили пристань, большой корабль и через несколько минут очутились в мрачном пристанище ночных эльфов — Darkshore, что севернее леса Ashenvale, практически покинутого эльфами, — где и были съедены весьма негостеприимными леопардами.
Не скучно ли тов. Смиту почти в полном одиночестве (поиграть в группе толком пока не получается) выполнять одно задание за другим? Нет, совсем не скучно. Интересный штрих к системе квестов: очередной работодатель не передает нам точных координат цели. Никакой точки на карте, никаких цифр. Читайте, английским языком сказано. Есть подсказки: «где-то на северо-востоке». Или: «в одном из выброшенных на берег кораблей». Поиск нужного места — уже приключение.
Кроме того, местные квесты иногда напоминают матрешку — раскрыв один, мы тут же как бы невзначай получаем следующий, в процессе выполнения которого...
Случайно или специально (или как они там подбираются) — никто пока толком не знает. Blizzard очень старается, чтобы выполнение заданий не превратилось в рутину, ежедневную многочасовую нудную работу.
Местные обитатели довольно умны — даже агрессивные мобы не кидаются на заведомо более сильных игроков. Эта деталь спасает им жизнь и здорово экономит игроку нервы и время. Получив как следует, враг бросается бежать, хромая на обе ноги, и, преследуя его, вы вполне можете встретить еще десять вполне здоровых. Белый волк, начав драку, воет на всю комнату — он зовет свою стаю, и, если вас мало, лучше оставить волка в покое и уходить на полной скорости.
Чтобы не скучать во время монотонного обмена ударами, персонаж с первых уровней получает в арсенал заклинания и трюки, которые можно использовать прямо в бою. С ростом героя их количество и разнообразие приумножаются с ужасающей скоростью — и здесь мнимая простота World of WarCraft обретает и глубину, и размах. Ролевая система, существование которой авторы признавали в начале игры с такой неохотой, обнаруживает свое присутствие постепенно. Предметов — миллион. Магических заклинаний еще больше. Экономика — есть. Кажется, большинство бета-тестеров все еще скребет по поверхности массивного онлайнового мира.
Торопиться между тем некуда, некогда и незачем. В следующей серии, если вам интересно, мы попробуем сражение в группах.
Говорят, это чистый WarCraft III с видом от первого лица. Есть сомнения?



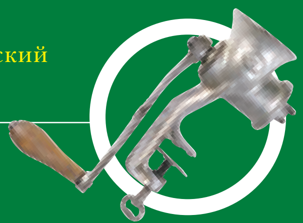
Паладину 13-го уровня разбойник 6-го что назойливая муха. Скоро вся шайка будет уничтожена, а души новичков, синеющие на травке вокруг лагеря, отмщены.

Ночной лес оказался для разбойницы Каки родным домом.

P.S. Редакция выражает искреннюю благодарность авторам сайта www.blizzard.ru и лично тов. Виталию Огольцову за незабываемые часы с World of WarCraft. Все, что мы не успели рассмотреть или описать, вы, скорее всего, найдете на сайте. Особенное внимание на дневники бета-тестеров: в них хроника трудового подвига, день за днем.
Тестируйте как следует, ребята! Придем — проверим.



Черный Ястреб, рухнувший на Поле Боя не самым плохим образом.



Многопользовательский 3D-шутер

сайт игры: www.jointopsthegame.com
разработчик: NovaLogic (www.novalogic.com)
издатель: NovaLogic (www.novalogic.com)
дата релиза: Май 2004 г.
объем демо-версии: 218,3 Мбайт

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1400+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512+ Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), DirectX 9.0, 600 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

«Кроме войны в джунглях, Joint Operations предложит вам немало боев в закрытых пространствах. Да-да, будете бегать по туннелям и стрелять друг в друга. Во-первых, это весело, во-вторых, позволяет отдохнуть от прогулок на природе, в-третьих, здесь сложно получить солнечный удар», — балагурит продюсер игры Джоэль Таубель (Joel Taubel).

Повелители мух

Запишите себе в тетрадочку новый жанр: «полномасштабные военные действия с применением техники». Сначала Battlefield, затем PlanetSide, UT2004, Far Cry… Вслед за передовиками подтянулись штрафные эшелоны. Непонятно, радоваться или горевать: жанр, о котором мечталось со времен спрайтов, теперь подвластен даже застывшей на позапрошлогоднем бегу NovaLogic.

Михаил Бескакотов

Какого-то десятка лет оказалось достаточно, чтобы пехотные развлечения успели наскучить сетевой публике. Транспортные средства послужили мощным зарядом геймплейного разнообразия. Теперь катаются все и везде. После яростного боя в помещении сесть в машину, чтобы добраться до следующей «горячей точки», эффектно припарковаться, сбив пару вражеских игроков, и, укрывшись за своим стальным конем, отстреливаться от новой волны атакующих — это ли не новое измерение свободы? И не важно, о чем идет речь. Вторая мировая, далекое будущее или террористическая страна Индонезия, как в Joint Operations, — колеса делают вашу жизнь ярче.

Болото

Демо-версий свежего NovaLogic-мастерписа оказалось две. Первая укомплектована многопользовательским уровнем и общедоступна, но о ней позже. Куда интереснее было распотрошить пресс-демо, в котором был заявлен небольшой кусочек сюжетной компании. Обойдемся без прелюдий, ведь вы прекрасно представляете, что такое новый шутер от заслуженных команчестроителей. (Специально для обделенных смекалкой: Joint Operations — это устаревший пару директ-иксов назад движок, способный

расстилать широченные просторы, но буксующий на отрисовке табуреток, солдатня, похожая на китайские пластмассовые игрушки не только видом, но и пластикой движений, и, конечно же, красивая заунывная музыкальная тема на главном экране игрового меню.)
Итак, сингл-часть. Разработанная, как указано в инструкции, «с чистого листа», Joint Operations схожа со своей предшественницей (Team Sabre). Даже недоделки одни на двоих. Загибаем пальцы: отсутствие вразумительных брифингов; дорога из чекпойнтов, с которой нельзя свернуть; AI-закидоны напарников, постоянно копошащихся вокруг вашей наряженной в смешную каску персоны; припадки рудиментарного физического движка... Можно долго продолжать. Чего стоят хотя бы начальные кадры первого из пары одиночных уровней, когда вы находитесь на военной базе, в окружении взлетающей без пилотов авиатехники и шныряющих повсюду самоуправляемых внедорожников. Неужели этот загадочный фестиваль сбрендившей техники случился потому, что в пресс-демо забыли положить модели ботов? Или это ошибка? Как бы то ни было, парящие в воздухе зеленые слова «bot» подмигивают вам из-за руля и уносятся воевать друг с другом. Лучше не представляйте себе эту картину.
Второй уровень. Вечереет. В компании, кхм, двух слов я плыву на надувной лодке по мутной и извилистой реке, теряющейся в закатном зареве. С обеих сторон наше траурное судно атакуют босоногие индонезийские автоматчики, но спрыгнуть в воду нельзя под страхом получасовой игры в болотные догонялки с никогда не стоящим на месте ботом-водителем.
Проходивший мимо обер-фюрер ББ заметил мою кислую мину и жалобным голосом попросил пощадить несчастную игру: «Она хорошая! В глубине души...». Не спорю. Но как я могу скрывать правду?
Пресс-демо едва ли не насмерть дискредитирует Joint Operations. Скоро релиз, а в сингле еще конь не валялся.

Впервые в играх этого жанра автотехника обзавелась всамделишными коробками передач.

Посмотрите на этого малополигонального, грубо текстурированного красавца!

Batt-light

Мудрое начальство как в воду глядело. Глубина души Joint Operations обнаружилась во второй, многопользовательской, демо-версии. Не секрет, что в NovaLogic сразу заявили о курсе на сетевые баталии, но стоит ли ждать откровений от людей, не первую игру подряд спотыкающихся о разработку системы чекпойнтов? Оказалось, стоит.
Нет, чудес не бывает. Обилие ошибок и общая внешняя небрежность (картинка на экране словно составлена из цветных кусков картона разной степени потертости) на месте. Игра берет размахом. Со мной могут спорить прожженные адепты Battlefield, но карту Pulau Jagung Island из Joint Operations их игре не потянуть никакими гигабайтами оперативной памяти. Горы, бухты, извилистые береговые линии и пальмовые леса — здесь очень просторно. Два острова, на которых окапываются враждующие команды, буквально напичканы техникой. Когда все тридцать человек, сидящие на сервере, устремятся за штурвалы и начнут воздушную резню в небе над проливом, можно наблюдать поразительные картины. Только представьте: полдюжины плавающих на воде сбитых легких AH-6, мимо которых, поднимая тучи брызг, ползет неповоротливый транспортный геликоптер. В его чреве рычит пара заведенных, набитых десантом бронevиков, а с самого края открытого люка свисают снайперы, отстреливающие выживших. Когда эта адская летающая цитадель подбирается к вражескому берегу, ее, как правило, сбивают из зениток на радость только что, простите, риспавнувшимся утопленникам.
Задачи просты и знакомы каждому игроку в Battlefield: чтобы одержать победу, нужно получить контроль над всеми ключевыми точками на карте.
В такой мультиплейер играть весело всегда. Какую высоту вы пробовали взять на транспорте, чтобы сбросить на головы неприятельских пехотинцев восьмиколесный Stryker?
Словом, отдаем NovaLogic должное. Ее сотрудникам удалось запустить принцип большой песочницы на холостом ходу своего допотопного движка, и теперь все очень неплохо работает. Осталось приостановить лепку никому не нужного сингла и доукомплектовать Joint Operations набором из добросовестно сделанных карт. И тогда у игры будут все шансы отнять у старухи Battlefield со всеми ее «Вьетнамами» несколько процентов аудитории. А если мертвые водители бронетранспортеров перестанут выпрыгивать из кабины ногами вперед в случае своей внезапной смерти, как они это делают сейчас, то Joint Operations можно будет рекомендовать для просмотра даже человеку, у которого при слове «Battlefield» на голове не шевелится ни один волос.

ToCA Race Driver 2
(демо-версия)

Наскаром, мерседесом, грузовиком, кабриолетом, ягуаром, хотродом, формулой, фордом, импрезой... Codemasters смастерила чудовищное автопопурри и теперь предлагает отведать из тонкой соломинки. Вкус пока сомнительный, но до дна еще далеко.

Автоультиматум

сайт игры: www.codemasters.co.uk/tocaracedriver2
разработчик/издатель: Codemasters (www.codemasters.com)
дата релиза: Весна 2004 г.
объем демо-версии: 123 Мбайт (см. ее на наших дисках)

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1400+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), 3D-акселератор с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX 9.0b, 196 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

Потрясающий воображение графический движок способен показывать гладкие 60 кадросекунд при всех мыслимых спецэффектах и полной детализации. 31 лицензированная и вымышленная трасса. 35 автомобилей. 31 чемпионат. 21 машина на трассе. Это невероятно!!!

Окончательный симулятор

Публикуемые в Интернете веселые картинки из ToCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator (далее RD2) не имеют никакого отношения к официальной демонстрационной версии продукта. К такому сенсационному выводу пришла группа экспертов самодвижущегося парового журнала Game.EXE в ходе ознакомления с материалами Codemasters.

Александр Вершинин

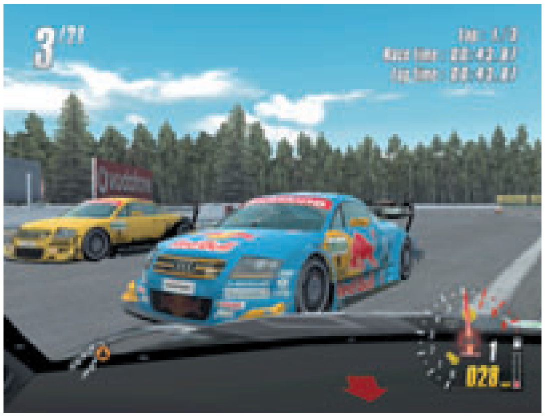
Неспортивное поведение, коллеги. Что на ваших шотах гладкое и обтекаемое, в нашей действительности пожухлое, кушанное молью и сиженное слонами. Товар лежалый, кислый: текстуры размокли и поехали, теоретически круглые фары ощерились восьмиугольниками, кузова автомобилей — завсегдатаи прокрустова ложа. RD2, которой так хочется выглядеть эксклюзивно, на данный демо-момент тянет на грязненькую порноаркаду.

Двоечники

Если Codemasters и собиралась ошеломить любителей кольцевых удовольствий роскошным гаражом на самый неординарный вкус, эффект получился смазанным. Предложенные дегустаторам демо RD2 («80% готовности») три очень разных автомобиля оказались не способны активизировать гормоны счастья ни у одной из целевых аудиторий. Напротив, многие изрядно огорчились. Ценителей английской классики в лице Jaguar E-Type оскорбили варварской диспропорцией изящных линий кузова, эталона утонченного джет-сет-автостиля. На дуэли убивали и за меньшие грехи. Но разве можно устрашить Скарамушей из Codemasters? Унижение чопорной островной нации

усугубляется присутствием в заезде картонных пародий на Aston Martin DB5. В их церетелиевском исполнении прекрасный автомобиль стал напоминать слегка надутый через соломинку «Трабант» — при всем уважении к фанерной восточноевропейской легенде. Добротное немецкое автостроение тоже получило заряд бодрости под дых: целую галерею небрежно украшенных спойлерами и антикрыльями четырехколесных кукрыниксов. Mercedes CLK, Audi TT и Opel Astra V8 Coupe измазаны рекламой спонсоров и логотипами с ног до головы, живого места на них нет. Аутентичность? Скорее желание замаскировать жалкое крыло о трех плоскостях. Такой бесхитростный материал в пределах шестой части суши обычно пускают на подоконники и сточные трубы, а здесь высокие технологии, скорости за 250 километров в час… и грубо приколоченный жестяной порог с жестяными же колесными арками. Если бы краденые полигоны принимали в лом вместе с цветными металлами, скупость художников Codemasters можно было бы понять и простить. Как и отсутствие капотов (нарисованы), фар (нарисованы), багажников, воздухозаборников, крыльев, лючков баков, даже дверей (все нарисовано!). Нет, постойте! По свежим данным, двери таки отпираются, но лишь будучи вскрытыми с помощью ограждения или дружески настроенного конкурента. Самое мерзопакостное девелоперы Codemasters оставили за бортом. Буквально: речь о зрителях. На одном из удачных скриншотов мы разглядели старые добрые спрайтовые силуэты. Внемлите! Каждый из них был размножен в двух или трех экземплярах, небрежно уменьшен или увеличен, ужат или растянут по вертикали или горизонтали! Несложно обнаружить целые противоестественные семьи, в которых мужчина является самому себе и сыном, и папой. С такими сюжетами, пожалуйста, на фестиваль «Лики любви».

Внимание на трибуны. Концентрация клонов здесь достигает абсолютного максимума: четверо в дутых куртках, четверо в рубашках, четыре «рыбака», четыре негритянки в белых майках. Не болельщики, а ужасъ.



Водителей Audi TT запаивают в гоночные версии непосредственно на заводе. За водительским креслом — годовой запас шоколадных батончиков.

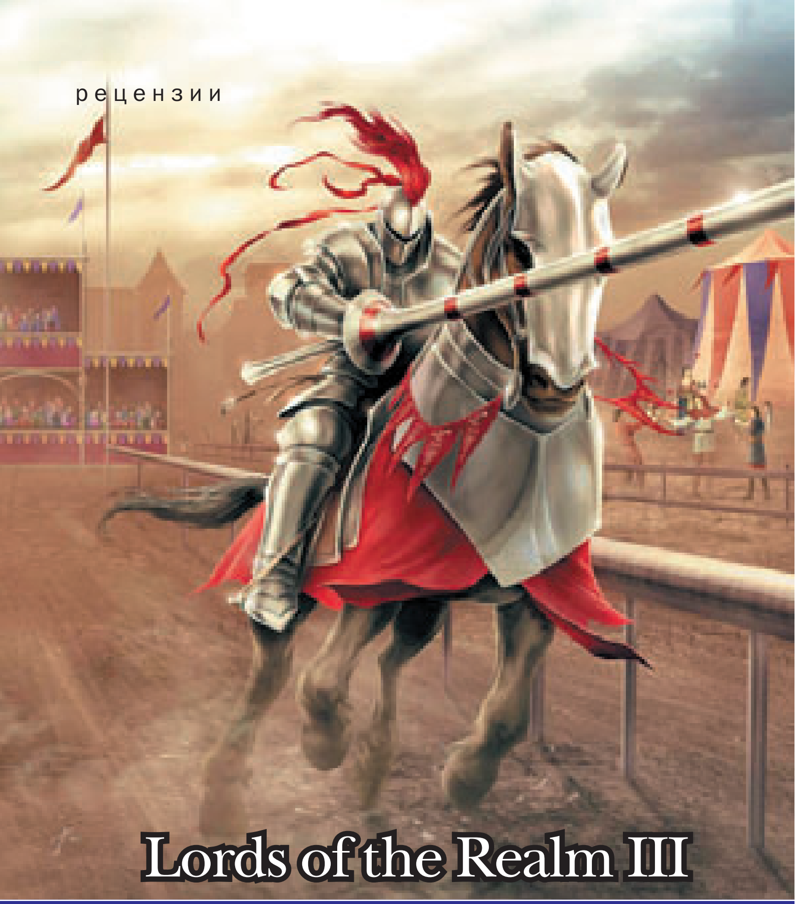
Черствые баранки

Напоследок прошлись по обожателям NASCAR-состязаний. Точнее, V8 Supercars, с теми же Holden и Ford, но в комплекте с правым рулем и неэллипсоидной трассой. Удержать эти взбесившиеся кубики популярного бульона на странно поблескивающем асфальте сложнее всего. Тупые, инерционные животные. У гонщика ToCA всего одно развлечение в жизни: заносы. Сперва совершенно неконтролируемые (потом привыкните), они несут деструктивистскую радость в унылое стадо из двадцати одного законопослушного автомобиля. AI, разумеется, никогда не делает ошибок, всегда идет по идеальной траектории, придерживаеться заранее выработанного сценария гонки. Потешный ползунок уровня сложности нагло выставляет множитель скорости противников на поворотах. Зафиксируйте «50%» — и обгоняйте на этих самых поворотах, но все зря, потому что железные парни немедленно отомстят на ближайшей прямой, проскочив мимо вашего пыхтящего на пределе возможностей болида с невероятной энергичностью… чтобы снова уступить дорогу на простейшем изгибе трассы. Сто процентов нормы сложности элементарно лишают права на ошибку. RD2 старается не доставлять удовольствия, как бы вы ни старались наладить с игрой отношения.

Единоразовая скидка предоставляется лихачам, не разбирающим дороги напрочь и совершенно. В отличие от автомобилей реального мира, гоночные четырехколесицы ToCA зависят исключительно от состояния собственных внутренних органов. Скажем, от первого знакомства с гранитным ограждением трассы — на скорости около 200 км/ч — отлетает бампер и чуть вздувается капот. Зато турбина, подвеска и прочие комплектующие приходят в смятенное состояние, опасно краснеют на damage-индикаторе торпеды. Еще один такой форс-мажор, и их терпение иссякнет: только тогда системе повреждений будет разрешено отбросить в сторону колеса и спрессовать капот вплоть до лобового стекла! Прекрасный пример софистики, перевернутая с ног на голову причинно-следственная связь. Не степень деформации кузова портит двигатель и компанию, но готовность нутра к смерти влияет на упругость жестянки! Гениально.

При всех указанных достоинствах RD2 подписывается «Ультимативным гоночным симулятором» и кокетливо примеряет жанровую корону. Что объяснимо: с Mercedes-Benz Truck Racing, World Racing, Ford Racing и другими упырями в качестве соперников ToCA Race Driver 2 с легкостью выиграет призовое место. Зрячий в стране слепых, король инвалидов, герцог Нью-Йорка. Великое достижение, Codemasters!

Рецензии



Вдумчивым любителям походовых стратегий нужно научиться очень быстро двигать мышью; любителям очень быстро двигать мышью нужно...

MEM-RTS

Те, кто

менеджер по дизайну: Дэвид «Зеб» Кук (David «Zeb» Cook)
ведущий дизайнер: Бретт Левин (Brett Levin)
ведущий программист: Джастин Пржедвоевски (Justin Przedwoewski)
ведущий художник: Андреа Хозьер (Andrea Hosier)
аудиодиректор и композитор: Генри Бекетт (Henry Beckett)
разработчик: Impressions Games (www.impressionsgames.com)
издатель: Vivendi Universal Games (www.vugames.com)

сайт игры: http://games.sierra.com/games/lordsIII
платформа: PC
дата выхода: 5 марта 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1500), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), DirectX-совместимая видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1, 24x CD-ROM, 850 Мбайт на жестком диске.

Основы кризисного управления в Средние века

Жизнь человека неизбежно сказывается на его творчестве. Над Lords of the Realm III Дэвид «Зеб» Кук и вся Impressions Games работали, находясь внутри сложной системы «Vivendi Universal — Sierra», выслушивая назидания VU-погонщиков и посещая корпоративные тренинги по управлению (где на coffee break отводятся три минуты).

Николай Третьяков

«Рынок хочет RTS! — тыкали Зебу в нос многостраничными отчетами маркетологи. — Игра должна привлекать казуалов, но не терять хардкорных поклонников, быть исторически достоверной (чтобы все киноперсонажи присутствовали), бегать не на самых мощных системах и хорошо выглядеть». И Зеб Давыдыч справился, добавив сверх договоренности всякие приятные детали. Вот хотя бы самое начало — заставка Impressions Games. Преисполняешься гордостью за то, что заветам Эстрагона Эстрагоновича верны даже иностранные КИ-разработчики.

Credits

Рука мастера сделала игру средневековой. Стиль, знаете ли, выдержан: музыка — частью органная, звуки битвы — пальчики оближешь, помощь именуется «succor», а отряд воинов — «company». Скажете, оформление интерфейса грубовато и вообще графика оставляет желать? Да, если бы LOTR III делал кто-нибудь еще, получил бы плетей на конюшне по полной феодально-крепостнической программе. Но игру делал Дедушка Зеб, и мы уверены, что внешний вид «Лордов» призван выражать дух Средневековья. Зебу можно простить, что в релизе отсутствует обещанный в интервью (см. наш 3-й номер) ресурсный уровень с рудиментами традиционного для серии менеджмента ферм: «лишнее нужно отсекать», да и «сердце игры — битвы». Если бы это была игра «ауф Дойчлянд», мы име-

ли бы в битвах сомнительную возможность мотать камерой в разных плоскостях и расщеплять наши отряды на отдельных человечков, а осадные лестницы пришлось бы изготавливать. К счастью, в LOTR III лестницы являются встроенным оборудованием пехоты, отряды имеют небестолковые и зачастую специфические формации (мечники могут подбираться к замковой стене, закрывшись от стрел щитами), войскам позволено робеть и в беспорядке пускаться наутек.
Charge тоже имеется, причем конно-рыцарский — сокрушителен. Интересно возиться с осадными орудиями, а именно пробить с помощью катапульты брешь в стене замка, на которой столпились его защитники. AI радует кусачестью (в отличие от игр сами знаете чьего производства, стремящихся выделиться не умом), становясь весьма злобным по мере продвижения в кампаниях (Ирландия для разминки, Англия, Германия, Франция). Что характерно, кампании исторические и ни в коей мере не являются плодом воображения разработчиков. Тем не менее можно устроить сеанс альтернативной истории и играть против Вильгельма Завоевателя, даже за Уэльс с его знаменитыми лучниками. Другие «национальные» войска — шевалье, тевтонские рыцари, горцы с двуручными мечами — доступны при найме соответствующего вассала.

Battle

На практике ведение боевых действий сильно отягощено реальностью времени игры, каковое нельзя ни ускорить, ни замедлить. На время в LOTR III «подвешено» очень многое: особо сильные вассалы появляются через «35:00», задание в кампании звучат как «продержаться 60:00». Когда мы начинаем игру, нужно быстро рассовать вассалов по их parcels, то бишь уделам, — на карте тут же появляются фермы, города, монастыри (в тылу) и мелкие замки (на передовой). Покончив с тыловым обеспечением, выгоняем рыцаря из его замка и бросаем в бой (то есть в самое сердце игры). На поле брани обнаруживаем, что шансы — 50 на 50, так как рыцарь противника имеет аналогичную нашей армию и тактические ухищрения вряд ли помогут. После нескольких битв с переменным успехом концентрируем силы и начинаем одерживать победы на удивление легко, часто не успевая вмешаться в сражение (когда мы на стратегической карте, битва проходит быстро; да и зачем руководить избиением одного отряда пятью однотипными?). Тем более что Зеб сказал: «Концентрируйтесь на основных сражениях». Затеваем осаду и видим, что, пока мы ведем сражение, игра и не думает замедлять бег. А соперники куролесят по полной: жгут наши фермы, разоряют монастыри и подступают к главному замку realm'а. Обо всем этом нам участливо сообщают, как и о том, что к нашему двору присоединился новый вассал. Дабы посмотреть его ТТХ и разогнать супостатов, вываливаемся из битвы и узнаем, что вассал обиделся и свалил, а осада родной твердыни снята. Возвращаемся к собственноручно начатому штурму — а там тем временем тоже победили наши.

При всей информативности экрана дипломатии не всегда находится время зайти на него.

Вперед, fianna! Дорежьте защитников замка Тироуэн, и уже к 45:00 вы будете на небесах, а Ирландия будет свободна!

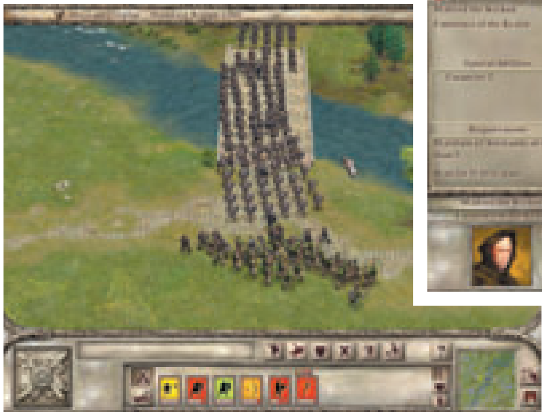
Campaign

И тогда приходит на память еще один завет КИ-Лукича: «Время игрока в LOTR III — самый ценный ресурс». И мы принимаем super-king-sized-решение: сосредоточиться на king-sized-решениях. Оставив битвы AI, начинаем успевать нанимать и рассаживать по уделам сильных вассалов, не упускать разнообразных наемников (среди которых есть даже менестрели), пресекать поползновения с разных направлений и двигать несколько армий одновременно. Приняв «стратегический» уровень как основной, мы осознаем, что под смиренной и скромной средневековой оболочкой скрывается жестокая корпоративная игра с акцентом на управлении персоналом. Наши вассалы — менеджеры высокого уровня. Parcels, из которых состоит наш realm, — кабинеты, куда мы сажаем свежего начальника подразделения; появляет-

Мнение об игре

«Учитывая, что уже в самом начале игры можно создать сильную армию из войск нескольких рыцарей, а компьютер будет выигрывать этой армией осаду за осадой, на нашу долю останутся лишь подбор и размещение вассалов», — не въезжает в суть LOTR III Бретт Тодд (Brett Todd) с сайта www.gamespot.com. Но общая оценка — «great» (8,4 из 10). И это правильно.

ся кто получше — вышибаем его. Жестко, спортивно, динамично; с той только разницей, что мы не видим, как вышвыриваемый подданный выносит из замка картонную коробку со своим барахлом (именной кофейной кружкой, десятком скоросшивателей и картинкой, изображающей затертое антарктическими льдами судно). А Бюргер, строящий город и приносящий нам дармовые деньги, — это же эквивалент эмиссии акций! А то, что со сменой вассала специализация участков земли меняется мгновенно, отражает постулат современного управленческого структурализма: нет никакой разницы, что именно производить. А вассалы Священники, задирающие до небес нашу Christianity, — чем не пиар-специалисты?.. Впрочем, никто и не говорит, что возиться с вассалами неинтересно (рука мастера все-таки, пусть и замученного управленческими тренингами).



Бессмысленное насилие на Stamford Bridge является давней, дофутбольной британской традицией. Бессмысленное потому, что Гарольд Английский и Харальд Норвежский сражаются за территорию, которая достанется Вильгельму Нормандскому, а впоследствии — Роману Чукотскому.

Кого же напоминает этот деятель церкви с финансовыми способностями, желающий стать вассалом короля почти всея Ирландии? Палпатина, дона Рэбу или эльфа Добби?

Редактор замков (прямоугольных), который поставляется «as is», не является продуктом Sierra, а потому его работоспособность не гарантируется.

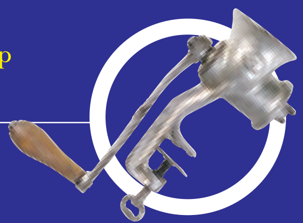
Just seize the power, OK?

Тем более что разработчики советуют нам: «Be ready to move in like a shark». Мы стараемся соответствовать и катаемся на мутных волнах успеха. Когда стремительной хорьковой атакой мы захватываем центральный замок чужого realm'а (то есть осуществляем недружественное поглощение конкурента), вассалы (включая отпущенных ранее под залог вражеских рыцарей) оккупируют нашу приемную. И не так-то просто прочитать все резюме и дать каждому подходящий участок работы. Нужно очень быстро сравнивать и соображать. Комбинирование личных бонусов наших подчиненных способно принести удивительные результаты. А количество вассальских способностей (в том числе «непрофильных») огромно, как и количество условий, которые нужно выполнить для найма отдельных товарищей. Авторы игры призывают использовать конкурентные преимущества: если сразу несколько противников ведут себя хорошо, имеют высокие Christianity и Chivalry, выгодно стать плохим и привлечь толпу соответствующих рыцарей (скромнягу Enemy of the God) и наемников (викингов и Raider Knights). Дифференцируй себя! Будь эффективнее! Время — деньги! Одним глазом — на результат битв (отчет о продажах/результатах деятельности), другим — на биржевые сводки (список наемников)... К этому быстро привыкаешь. Правда, агрессивно-захватнический стиль игры представляет собой натуральный rush (в более простых кампаниях приобретающий лавинообразный характер). Но ведь это же RTS! И, похоже, создатели знают про дисбаланс составляющих игры, раз понаделали в противовес campaigns столько battles — карт, где любители водить полки смогут делать это спокойно. Хотя третья Lords и испускает средневековый дух, а современность лезет-таки наружу. В частности, семинары, которые Зеб, несомненно, посещал и на которых его научили организовывать команду, работать быстро-эффективно и отсекать лишнее. Вы посмотрите, какая любопытная (и, наверное, действенная) структура у Impressions: над каждым ведущим работником стоит менеджер. И если кто-нибудь из Кукова начальства сыграет в LOTR III, прельстившись ее ценой ($19.99), то будет рад («Смотри-ка! В Средние века все было совсем как у нас»). И тогда персонал Impressions будет переведен на щадящий режим, и, как в Bethesda, ему дадут поработать спокойно (не в нервном реальном времени), чтобы породить что-нибудь этакое, и...

Counter-Strike: Condition Zero

Одним уродливым долгостроем на трассе меньше. Настоящему чудовищу Duke Nukem Forever дан зеленый свет.

«Спортивный» шутер от первого лица



те, кто

ведущие гейм-дизайнеры: Крис Эштон (Chris Ashton), Ричард Грей (Richard «Levelord» Grey)
ведущий программист: Мэтью Кэмпбелл (Matthew Campbell)
арт-директор: Майкл Моррисон (Michael Morrison)
композитор: Лэндон Монтгомери (Landon Montgomery)
разработчики: Turtle Rock Studios (www.turtlerockstudios.com), Ritual Entertainment (www.ritual.com) и др.
издатели: Sierra (www.sierra.com), VU Games (www.vugames.com)

сайт игры: www.cs-conditionzero.com
платформа: PC
дата релиза: 20 марта 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium 4 1400+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), 3D-ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), 8x CD-ROM, DirectX 8.0, 2 Гбайт на жестком диске.

Благослови зверей и детей

<...> из Turtle Rock не стеснялись набивать «мастер» Condition Zero унаследованной от прочих лузеров трухой. В народе в таких случаях говорят прямо: за двумя зайцами погонишься — концы в воду. И вообще, ежу понятно, что у семи нянек дитя в лес смотрит. Но «Контра»... А что «Контра»? Она по-прежнему решает.

Михаил Бескакотов

К исходу седьмого дня дородная Агафья Поликарповна разрешилась двойней. Все неловко отводили глаза от измученной женщины. Кто-то бормотал себе под нос полагающуюся случаю несуразицу. Детишки оказались сиамскими близнецами. Срослись прямой кишкой. Один вышел почти весь синий. Второй шевелил сморщенными ручками и даже немного кричал, но всем было понятно, что уже пора завешивать в избе зеркала и нести четвертак кладбищенскому сторожу Федьке.

Аккумуляция

Да, с этой, с позволения сказать, <...> обошлось совсем-совсем без сюрпризов. Зрелище более жалкое, чем Condition Zero, увидеть можно. Но нечасто. Ситуация для горемык из Turtle Rock, Ritual, Gearbox, Valve (нет, вы прочувствуйте, пожалуйста, весь список в полной мере!), Sierra и VU Games усугубилась двумя вещами: первая — от манерного нового американского Клиффи Би, вторая — от кудесников из Ubi. Мысли и художественные акты ищите по соседству. Впрочем, это только у нас «спортивные» шутеры изгои. Это только нас, презирающих уродливое явление с собачьей кличкой «киберспорт», тянет сравнивать Condition Zero с UT2004 и Athena Sword и уже через это сравнение констатировать дремучесть пациента. А вот чумазые школьники, составляющие целевую аудиторию Counter-Strike, чихать хотели и на многобюджетное зареалье, и на действительно комплексный симулятор спецназа. Для них Condition Zero плоха самодостаточно,

ужасна сама по себе. В ней, понимаете ли, преступно мало «фишек».
И все же придется прилюдно ущипнуть себя за <...> и заявить: если вы до сих пор не видели Counter-Strike живьем, лучшего способа познакомиться, чем Condition Zero, не сыскать. Дело тут не в отсутствии ошибок и даже не в сомнительном величии долгожданного момента. Просто, вместо того чтобы искать по интернетовским помойкам карты, патчи, ботов и прочие прелести, вы покупаете коробку и приобщаетесь к самому массовому многопользовательскому умопомешательству последней пятилетки всего лишь за полчаса и сотню-другую нервных клеток.

Пиктограмма голоса высвечивается, видимо, для самых младших школьников, еще не настрелявших на звуковую карту.

Азъ есмъ

Condition Zero проста, как табурет. Она — ботматч. Никаких мудреных режимов, болтовни на спецназовском жаргоне и предмиссионных брифингов здесь нет, и за это надо отдать должное Turtle Rock, которой хватила ума и мужества задаться вопросом: кого может интересовать вся эта чепуха, если C-S сызмальства славился нулевой планкой вхождения? Никого. Дайте же детям и зверюшкам их законную бонбу-на-палочке! Форменный лубок: начал новую игру, нажал кнопку автоматического набора команды, отстучал на цифровой клавиатуре «4-3, 8-2» — и вперед, с матерной речевкой на пенных губах. Весь спектр заданий состоит из двух пунктов: «убить всех» и «спасти заложников». О чем тут говорить? Умные боты-напарники покажут, куда нужно бежать. Стены уровней изрисованы приветливыми указателями. Заблудиться невозможно, а думать незачем.
Главной проблемой становится выбор оружия, точнее, его покупка. Этот процесс эксплуатирует здоровую мужскую тягу к «огненным палкам», нося при этом какой-то совершенно кабалистический характер: восемь-четыре? или восемь-пять? а может, восемь-восемь, чтобы спрятаться за Riot Shield и, повизгивая, наблюдать, как глупые боты дерут друг другу задницы? Сколько бы вы ни забавлялись с циферками, ответ в конечном итоге один: пистолеты, винтовки, шотганы и амуниция нарисованы и ведут себя настолько похабно, что возиться с ними себе дороже. Проще раз и навсегда повесить на «горячую клавишу» дежурный «слонобой» и больше на закупку провизии не отвлекаться.
И — в бой. Если только это можно так назвать. Потому что если в игре с людьми можно хоть как-то закрывать глаза на буратинную анимацию и графику уровня Voodoo1, то с ботами, пускай и неплохими, геймплейный коктейль обретает все качества туалетного рукоблудия: и выглядит паскудно, и радость сомнительная.

Поговаривают, последний год Левелорд провел в жуткой депрессии, много пил, просился в Россию. Вот, полюбуйтесь, перед вами C-S-сингл, беспощадный повод.

Примерно такого же уровня графику выдает современный КПК размером с пачку сигарет.

Рудименты

Вы спросите: а каким же боком тут Левелорд? Самым, как оказалось, позорным. Однопользовательскую кампанию не просто подвинули в сторонку от ненавистного C-S-ботматча, а выкинули за пределы игры, снабдив отдельным пусковым файлом с унизительной меткой «Deleted Scenes». Жалко не столько г-на Грея, сколько безымянных белых воротничков, имевших неосторожность весь этот срам продюсировать: только представьте, с каким свистом их головы слетали с плеч, когда боссы из VU выясняли, что игру, по-хорошему, надо переделывать с нуля. Непонятно, почему с накопившимся сюжетным джанком решили не расставаться. Неужели он дорог им как память? Ха-ха. Ладно, а что же там, в этих самых «удаленных сценах», понаворочено? Достойно ли оно вообще внимания? Конечно, нет. Чтобы быть в курсе, представьте себе куда менее успешный мод к Half-Life, напичканный баламутными палестинцами, редкими скриптовыми сценками дурного вкуса и плоскими (то есть практически без вторых этажей) уровнями.
Интересный момент: текстуры в сюжетном сингле имеют в несколько раз меньшее разрешение, чем в ботматче от Turtle Rock. А коробка с Condition Zero стоит $40. Господи, как же хорошо, что весь этот хуторской цирк наконец-то закончится.

Singles: Flirt Up Your Life

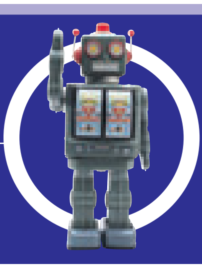
The Sims научили нас ненавидеть мещанство. Singles научат вас ненавидеть секс.

Я — Эльза

Лучистые глаза лоботомированной топ-модели, длинные прямые волосы, влажные зовущие губы, тонкая водолазка, которая подчеркивает упругий, волнующий силуэт, ухоженные тонкие пальцы, джинсы в обтяжку (только не оборачивайтесь!) — это не сон, это еще хуже, это моя новая соседка по комнате.

Олег Хажинский

Симулятор флирта



те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Деннис Франкен (Dennis Franken)
ведущий программист: Йохан Вилгелми (Jochen Wilhelmy)
арт-директор: Мартин Элзассер (Martin Elsasser)
продюсер: Йохан Вилгелми (Jochen Wilhelmy)
композитор: Ян Крезингер (Jan Kreuzinger)
разработчик: Rotobee (www.rotobee.com)
издатель: Deep Silver (www.deepsilver.net)
издатель в России: «Бука» (www.buka.ru)

сайт игры: www.singles-the-game.com
платформа: PC
дата релиза в Европе: Март 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1500), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), 3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), 6x CD-ROM/DVD-ROM, 1,2 Гбайт на жестком диске.

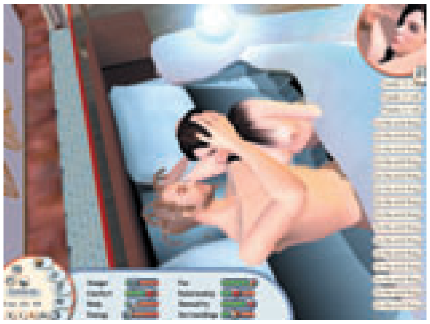
Ее зовут Марта, ей 21, и, кажется, она специалист по микрофинансированию. Мне 24, я Эльза. На мне почти прозрачные...
Прошу вас, хватит хихикать — вы не в школе, а у меня в руках далеко не резиновая модель фаллоса! Отбросьте ханжество. Смелее взгляните в глаза наступившей реальности: The Sims покинули актуал, новый сезон мы открываем в обнимку с Singles. Бесконечно писающие и какающие в перерывах между совещаниями в совете директоров симонавты порядком всех утомили. Им на смену приходят синглы — молодые парни и девушки, которые знают, как интересно провести свободное время. Знают и вас научат.

Уровень детализации — фантастический, даже слишком. Анимация, возможно, и не очень скелетная, зато модели владеют мимикой и жестикуляцией, умеют делать глазами «вот так», «так» и даже «так». Их руки в постоянном движении, их полигональные тела дышат молодостью, силой и красотой. Их только двое в этой квартире, и у них никогда не бывает гостей. Они редко выходят из дома — разве что купить пиццу, подарок или цветы. Работа для них не главное, деньги — придуманный способ обмана.
Запретное яблоко обгрызено до косточек, но изгнать молодых людей из рая пока некому. Singles — это романтика, флирт и чувственные наслаждения, от самых невинных до десяти лет в ко-

лонии строгого режима. Впрочем, стоп. Порнографических сцен в творении немецкой студии Rotobee вы при всем желании не найдете. Эротические — пожалуйста, сколько угодно. Родители могут спать спокойно, смогут ли игроки — не уверен.
Трогательная история о юноше и девушке (или двух юношах, игре все равно), которые в силу стесненных финансовых обстоятельств вынуждены делить крышу; история о застенчивых взглядах, робких фантазиях, неловких знаках внимания, неуверенных прикосновениях, первом поцелуе и... всей прочей ботве, от которой сходят с ума японские клерки средних лет, в изложении немцев из Rotobee выглядит чуть менее романтично. Да, в этой игре есть томительные французские поцелуи, взаимная, простите, мастурбация и достоверно озвученные постельные, сорри, сцены. Но есть ли в ней любовь?!

Взаимная навигация

Очень скоро становится ясно, что Singles лишь искусно притворяется Sims. Интерфейс управления скопирован полностью, каждый персонаж обладает уникальными чертами характера, которые помогают или мешают сходиться с другими людьми; настроение синглов постоянно меняется, им тоже хочется кушать, спать, мыться. Им тоже бывает одиноко и неуютно. Мы можем провести день, подбирая мебель в спальню и стены в цвет. Между тем все это не более чем бутафория.
Умирающий от голода и недосыпания сингл будет послушно танцевать под диско



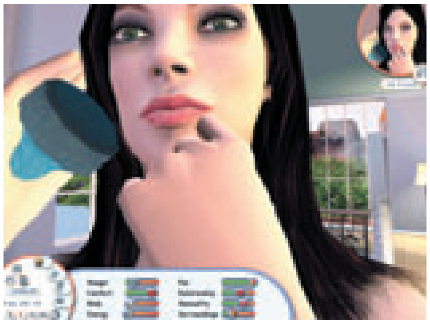
Скромный подарок и несколько теплых слов, возможно, помогут растопить лед в отношениях и со временем познать радости лесбийской любви.

Романтические и чувственные развлечения занимают наших персонажей куда больше, чем посещение присутственных мест, опустошение мочевого пузыря и поглощение пищи.

или рисовать портрет своей возлюбленной, прогуливать работу неделями, заниматься сексом четверо суток подряд (простите, на большее не хватило терпения), без дела слоняться по квартире, болтать с друзьями по телефону, принимать ванну и просиживать штаны в Интернет-чатах.
Будущим любовникам ничто не угрожает — они не могут умереть, их не уволят с работы, к ним никогда не придут друзья или соседи, не посетит начальник отдела.
Несчастные обречены провести свою короткую виртуальную жизнь в четырех стенах — на улицу обитателей квартиры выпускают по одному и никогда не показывают. Игрок, конечно, может заставлять своих героев следить за чистотой, готовить ужин, вовремя ложиться спать и рано утром уходить на работу — но это, как скоро оказывается ясно, вовсе необязательно. Singles — не игра, скорее интерактивный пазл, в котором самых терпеливых ждет награда: они смогут увидеть, как две полигональные модели занимаются любовью под одеялом. Согласен, это значительно более достойное занятие, чем играть в Settlers 4, но предупреждаю: находиться в компании с влюбленной парочкой больше двух вечеров — опасно для вашей психики.

Стек команд (см. справа) позволяет составить влюбленной паре программу на вечер и заняться чем-то более стоящим, чем наблюдение за половым актом двух трехмерных моделей.

Местные обитатели не стесняются показывать себя крупным планом. Проблема разве что с «летающей камерой» — она чересчур подвижна.

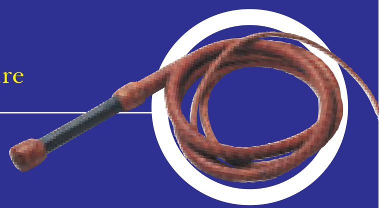


Сначала их поведение забавляет. Мы принуждаем соседей раздеться и ходить голыми — им становится стыдно, они краснеют и бегут к шкафу за вещами. Мы заставляем их шутить и дразнить друг друга, строить глазки, дарить цветы. Мы растем в уровнях, продвигаемся в освоении науки соблазнения и флирта, привыкаем к их странностям. Мы балуемся с камерой, осваивая ранее недоступные в компьютерных играх телесные территории. Мы смеемся над собой и отправляем друзьям самые нескромные кадры. Потом нам становится скучно — цель достигнута, борьбы не получилось, а повторять одно и то же в десятый раз просто скучно. Любовники вдруг теряют свои человеческие, сексуально привлекательные черты. На экране два отбойных молотка, два бесчувственных полигональных кролика. Игра Sims научила нас ненавидеть мещан. Игра Singles научит вас ненавидеть секс.
Мы начинаем презирать себя за то, что провели столько времени за совершенно бессмысленным, бесполезным занятием. Мы выходим из игры, освобождаясь от липкой, маетной напасти. И выбираем новых персонажей: на этот раз Аманду и Энрике. Лед и пламень. Интересно, как они будут смотреться в постели?

Knights of the Temple: Infernal Crusade

Совершив крестовый поход в преисподнюю и обратно, хаком да слэшем искорените силы тьмы. А потом с легким сердцем и открытой душой повторите все подвиги еще раз. По собственному желанию, что интересно.

Action/adventure



Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Михаэль Линдгрен (Mikael Lindgren)
ведущий программист: Фредерик Ларссон (Fredrik Larsson)
арт-директор: Николас Сирен (Nicholas Siren)
продюсер: Ганс Андерссон (Hans Andersson)
музыка: Йоган Альтхоф (Johan Althoff), Густав Грефберг (Gustaff Grefberg)
разработчик: Starbreeze Studios (www.starbreeze.com)
издатель: TDK Mediactive (www.tdk-mediactive.com)

сайт игры: www.knightsofthetemple.com
платформа: PC, PlayStation 2, GameCube
дата выхода: 17 марта 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800+, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), DirectX 9.0, 4x CD-ROM, 2,1 Гбайт на жестком диске.

Смакуя каждый поединок

Иногда на досуге включишь ТВ — а там кино начинается. Неизвестное, незнакомое, нераскрученное. Коих тысячи. Но не переключаешь, ведь по другим программам все равно маленькие зомби да юмористический хардкор. Смотришь этот фильм пять минут, десять, двадцать... — и вдруг замечаешь, что не можешь оторваться. Вурмонд Хсиутт-Мухин

Knights of the Temple как раз и есть такой фильм. То есть игра. Поначалу, конечно, дуализм и скепсис — жизненный и игровой опыт на пару твердят: «туши, товарищ Мухин, этого трэш-крусайдера, не трать попусту духовных сил». А вот игрорепортерское самосознание настойчиво рекомендует отведать пару новых кусочков: «для дела нужно, для дела». «Mein Gott, еще один Conan!» — искрят нейроны из службы кратковременной памяти. Руки же тем временем размахивают мечом и привычно укладывают первый штабель из серпастых монахов. Очень скоро появляется огонек, и по прошествии нескольких эпизодов он уверенно разгорается (разгоняется) в хорошенькое такое кострище азарта. Есть еще шпанские мушки в погребах отдельных девелоперских артелей!

Я помню, давно учили меня

Приятно видеть, что Knights... не пытается казаться чем-то большим, чем есть на самом деле. Уровень игродельческих претензий стремится к нулю, «я ровно то, что есть», — говорит нам данный продукт. Честно и открыто, как и подобает адекватным и уверенным в себе фигурам. Не пытаясь прыгнуть выше головы, Starbreeze Studios соорудила по-немецки добротную, качественную вещицу. По ту сторону стекла — махровое Средневековье, самый разгар Крестовых походов. На Святую Землю один за другим отправляются эшелоны крестоносцев — нести на остриях мечей западные ценности. Параллельно с этим разыгрывается история, о которой я вам прямо сейчас.

Рандеву с сарацинами. Наиболее инициативный уже утолил жажду общения и решил, что прикорнуть сейчас в уголке — просто отличная идея.

Обитатели потусторонних подземелий — крайне неприятные твари. Такой своеобразный комплимент. А издаваемые ими звуки как-то ненавязчиво возрождают в памяти первый Q.

Итак, во фронтменах числятся: а) позитивный во всех отношениях парень Паша, не так давно посвященный в рыцари Ордена; б) милая и практически святая Адель, томящаяся в заточении у в) злого и коварного Епископа, что сдружился с темными силами, обрел могущество и — по должности — посягнул на мировое господство. Победи дракона, освободи принцессу, спаси человечество — сюжет, как видите, добротный. Но историко-приключенческий бэкграунд по большому счету нам не пригодится — вкус и бодрящий аромат игры в другом. Геймплей — вот главный козырь Knights of the Temple. Драться так драться, остальное — пустяки. И это правильно.

Путь воина

А драться мы горазды, и виной тому, дорогие крестоносцы, боевая система, появившаяся на свет при не самом худшем расположении звезд. Оно ведь как? Размахивать мечом, просто так или в компании соперников, — в этом нет ничего, кроме томления духа и суеты (давешний Conan, хоть и порывался, но этот постулат опровергнуть не сумел). Но если сделать красивые, эффектные и крайне удобные в использовании combos/special attacks, присовокупить порядка 160 модных mc-ужимок, сдобрить пудинг смачными звуками и дать настояться на свободной, не скованной драконовскими обязательствами атмосфере игросозидания — получится нечто более чем пригодное к употреблению.

Будь это демо-версия, непременно бы остались «неудобные» вопросы, потому как в начальных эпизодах из-за небольшого количества доступных приемов и общей слабости врагов узреть весь шарм игры вряд ли бы удалось. Но по прошествии практически на одном дыхании всех тридцати этапов (по золотому принципу «еще один — и пойду...») можно с полной ответственностью констатировать: человеко-часы потрачены не зря.

Сила и ловкость противников, которые редко нападают числом менее трех, возрастают вместе со степенью нашего прогресса (только умения, никаких характеристик). И у каждого подвида свои сильные и слабые стороны, каждому нужно что-то свое: сарацинам — ятаган, адским отродьям — divine powers (это третья часть наших способностей, близкая к классической магии). Арсенал состоит из четырех колюще-режущих наименований: меч, топор, посох (без зарядов, но это не принципиально) и лук. По ходу дела на каждый слот находятся все более достойные экземпляры, и достоинства эти ощущаются с первого же удара, доставляя обладателю удовольствие потребления. Правда, лук подкачал. Стрельба из него нехороша по двум причинам. Во-первых, вы все-таки warrior, а не rouge. А во-вторых, это элементарно неудобно. Ни с места сдвинуться (станковый лук?), ни мышью прицелиться. Действительно пригодится он от силы пару раз, и то как инструмент адвенчурного взаимодействия. Вскоре обнаруживаешь, что и сама мышь не обязательна. Кабы не давняя привычка «сажать» на нее attacks — во

всей игре можно запросто обойтись без хвостатой. Напрочь ведь забытое умение.

Есть контакт

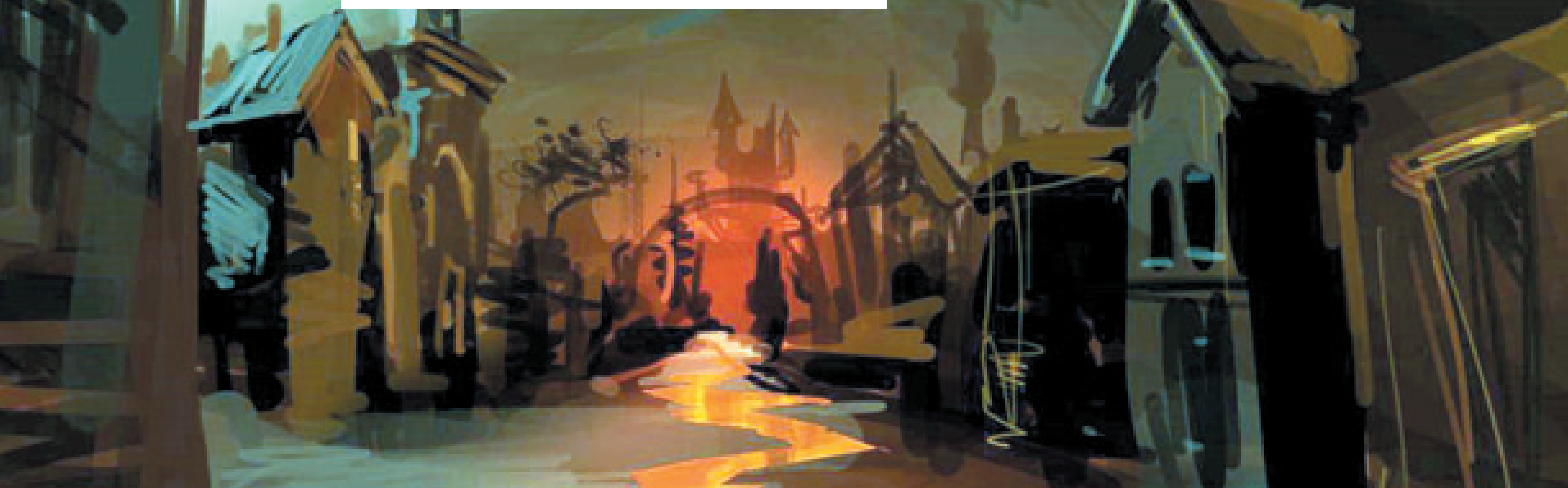
Спросите у г-жи Аримановой: если adventure — то пазлы. Логично. Пазлов немного, и все они в духе «а сложи-ка, обезьянка, кубики». Создается впечатление, будто игра сама увлекается происходящими на экране процессами, лишь изредка вспоминая про необходимость отрабатывать «приключенческий» лимит. Исчерпывающая подсказка всегда находится по соседству, поэтому головоломство фигуральное совсем ненадолго отвлекает нас от такового в прямом смысле. Ну а то, что почти к каждой двери нужен ключик, так это издревле повелось. Не пугайтесь, обшаривать закоулки «на предмет» не придется. Да и нет здесь никаких закоулков, трасса если чем и изобилует, то исключительно жаждущими внимания персонажами, но никак не архитектурными ответвлениями. Окажись Knights of the Temple игрой поплоше, непременно захотелось бы придраться к дизайну уровней — дескать, небогато, в крайнем Prince покруче было. Но этого делать не хочется. Уровни как уровни. Да, каменные ансамбли вокруг не поражают великолепием, но ведь и не пугают убогостью исполнения. Кроме того, некоторую их «простоватость» успешно прикрывают вполне себе симпатичные текстуры, так что в этом плане нарекания не обоснованы. Хуже другое — камера. Она не болтается за спиной на штанге, а демонстрирует приготовленный загодя взгляд на тот или иной участок, что не всегда стопроцентно удобно. Однако, разработчики с самого начала честно признавали — от этого улучшается «кинематографизм» сражения. И то верно. Играли ж мы юнцами в Resident Evil — и ничего, живы. Хватит надуманных проблем.
Что можно сказать на прощание? Если лежит душа к экшенам — вступайте в ряды храмовников, не пожалеете. Просто. Приятная. Игра.

P.S. Кому близок немецкий язык — ставьте в настройках именно его. Верное дело.

Наряжаясь в духовную ауру, герой становится невосприимчивым к ранам телесным. Жаль, ненадолго.

КРОВИЩА льется, как кумыс на монгольской свадьбе. А ведь на очереди еще двое.

Я тебя замесил, расплющил, добавил контрольный чичирок — теперь спокойно отправляйся в ад. Не забудь там передать местным, что скоро подойду.

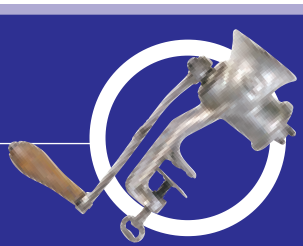


Battlefield: Vietnam

88

Vietnam куда ближе к GTA: Vice City, нежели к аддону вымирающего многопользовательского шутера. Элегантное сочетание лязгающей челюстями военной машины и галлюциногенного флера шестидесятых, социальная эпитафия, прямая трансляция настроений новобранца, лежащего на затопленном рисовом поле с отказавшей М-16 в руках. Очень личное переживание.

Шутер



те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Армандо Марини (Armando Marini)
ведущий программист: Манс Бернхардт (Mans Bernhardt)
арт-директор: Джереми Прайс (Jeremy Price)
человек, похожий на сценариста: Майкл Бекер (Michael Becker)
продюсер: Микаэль Рудберг (Mikael Rudberg)
композитор: Маисса Дориак (Maissa Dauriac)
разработчик: Digital Illusions (www.dice.se)
издатель: Electronic Arts (www.eagames.com)

сайт игры: www.eagames.com/official/battlefield/vietnam
платформа: PC
дата релиза: март 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1200 (рек. Pentium 4 2000), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), 3D-ускоритель с 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 4х CD-ROM, DirectX 9.0, 2 Гбайт на жестком диске.

Командиры мертвы

Все настоящие мужские игры про гангстеров и ниггеров случаются в Майами. Все настоящие мужские игры про войну происходят в злобучем Нэме. И те, и другие — в эпоху, бесконечно удаленную от нашей, раньше мамонтов, раньше, чем в Землю воткнулся Метеорит, тогда, когда еще что-то значило радио, в строчках песен все чаще упоминались джунгли, а в телевизоре стреляли в президентов.

Фраг Сибирский

Никто не ждал Battlefield: Vietnam. Интересно, конечно, посмотреть на ветеранов Итальянской, Африканской и Тихоокеанских кампаний, заброшенных в неожиданно густую растительность, с оружием неизвестных конструкций, на упраздненных военврачей, стремящихся выбить себе местечко в отряде специального назначения, на снайперов, пытающихся найти общий язык с милой штучкой, известной как «Прыгающая Бетти» (потерял друга на высоте 881 в Локнине, Дакто, в мае 1967-го), пилотов, переучивающихся с турбовинтовых штурмовиков на «Хью», на инженеров, некогда сливок онлайновых блицкригов, ныне жизнерадостно окапывающих чекпойнты саперной лопаткой, на, наконец, пехоту, потерявшуюся в вихре высоких технологий и испытывающую давление предельно неудобной биосферы, уходящую в заросли малыми группами и исчезающую бесследно, со слабым всхлипом по рации. Но нужен ли нам третий по счету аддон к игре, исчерпавшей свои сингл-возможности на первом, а многопользовательские — на втором?

Доброе утро

Только на самом деле Vietnam не больше аддон к Battlefield, чем Vice City — к GTA. Игра сработана на том же графическом и физическом движке, исповедует по-

хожие принципы, но через чистую энергию новой команды разработчиков, через количество замечательных придумок и детализацию окружающей среды она отстоит дальше от первоисточника, чем большинство официальных сиквелов. По балансу нанесен такой страшный удар, что Battlefield вновь стал общедоступным в однопользовательском режиме, характер карт заставляет случайно забредших на сервер полководцев не просто пересматривать военную доктрину, но, понаблюдав за тем, что вытворяет хваленая «воздушная кавалерия», жечь бумаги и благополучно стреляться.

Плюс, конечно же, Vietnam апеллирует к самым потаенным киностереотипам. Когда вертолет, после многочасовых обоюдных усилий, все же подхватывает с речной поверхности, тащит с полкилометра и с жутким всплеском стряхивает на воду катер, это вряд ли можно назвать гениальным тактическим маневром — зато посмотреть на знакомое явление, побросав посты, сбегается весь союзнический контингент. Из колонок тщательно замаскированного разведывательного джипа на полную мощность орет Creedence Clearwater Revival, в такт барабанам в небе проламывают звуковой барьер истребители, а где-то глубоко в джунглях «чарли», устав втыкать в землю заостренные палки, заводят свою вечеринку и с непроницаемыми лицами слушают антиамериканскую пропаганду. Это 17-я параллель, друзья. Никогда вы еще не были так далеко от дома. Наверное, настоящим солдатикам, посланным на бойню в дельте Меконга, было проще... Они по крайней мере еще не видели всего этого в кино.

Еще раз: танки — несчастные и забитые создания. Очень непривычная для Battlefield ситуация, когда, заслышав клацанье гусениц, все живое не расползается по щелям.

Справа джунгли, слева рисовые поля... После вольных итальянских плоскогорий танкистам адаптироваться к новым реалиям сложнее всего. Лишь некоторые тихоокеанские карты могут быть сопоставлены с «Вьетнамом» по интенсивности.

Висячий мост — одна из тех точек в джунглях, где не умереть совершенно невозможно. Противников не увидеть никогда. Насколько вам известно, палить во все живое могут скрытые в джунглях боевые роботы.

Добрый день

Battlefield: Vietnam — командный шутер, лишенный даже подобия тактической структуры. В Battlefield 1942 еще существовала некая имитация организованных действий, там имели несчастье происходить более-менее согласованные операции флота, десанта, воздушной поддержки, бронетехники... «Вьетнам» — это тотальная анархия, на воде, в небе и на земле. В джунглях невозможно совершать целенаправленные действия. Все уровни растительности стреляют в тебя: пули летят из подлеска и полога, сверху ложатся мины, снизу выпрыгивают «Бетти», артиллерия бьет по квадратам, а если совсем повезет, мелькнет истребитель и изящно обронит пару напалмовых бомбочек (они падают очень медленно, давая всем желающим шанс рассмотреть себя). На экстремальных картах весь бой заключается в созерцании подошв ботинок впереди ползущего черного парня. Если ползти очень медленно и очень осторожно и если тот, кто пресмыкается во главе отряда, большой везунчик, не злоупотребляющий рацией (ничто так не притягивает огонь, как сообщение о замеченном «чарли»), то можно выползти в стратегически важный пункт в глубоком тылу, с некоторым удивлением захватить флаг и обитать на этом чекпойнте до конца сражения, основав новую локальную цивилизацию по методу полковника Курца. Спросите меня — так революционная боевая механика.

Между синглом и многопользовательским нет абсолютно никаких различий в поведении бойцов. AI в Battlefield всегда был примитивен даже по меркам пушечного мяса... Но джунгли любого превратят в заторможенного, не реагирующего на приказы, отказывающегося сдвинуться с места идиота. Ваш чекпойнт — единственный очаг разумной жизни, всеми остальными заправляют дикари, не

отвечающие на запросы. Если вас пошлют к одному из них на вертолете, то вертолет собьют и вы окажетесь в джунглях. Если вас попробуют доставить катером, вы будете медленно подниматься по реке, созерцая ад и разрушение на обоих берегах, нервно ворочая пулеметом и подвергаясь случайным обстрелам, а потом катер потопят и вы окажетесь в джунглях. И деревья, руины, висячие мосты сделают свое дело. Вы будете ползти, чтобы вас не убили, и в конце концов вас все равно убьют — потому что во «Вьетнаме» есть места, где просто физически невозможно не быть убитым, и вы снова окажетесь на базе. Неважно, какой чекпойнт вы выберете для перерождения, — это вновь будет единственный очаг разумной жизни, а всеми остальными заправляют дикари, не отвечающие на запросы.
Может быть, люди лучше себя чувствуют под прикрытием брони? Вовсе нет. В эту войну Америкой и Советским Союзом вбухано столько технологий космического века, что дерево, за которым не прячется человек с гранатометом, — чрезвычайно редкое дерево. Бронетранспортер или танк — всего лишь магнит, притягивающий реактивные снаряды. В какой-нибудь Камбодже конвой бронетехники обреченно ползет по тонкой ниточке сквозь густую «зеленку», и со всех сторон из прекрасно оборудованных укрытий по нему лупят из гранатометов. Более того, инженер, не привыкший покидать базу без джипа и разводного ключа для починки оного, может погибнуть сразу, лишь повернув ключ (не разводной) в зажигании! Коварные лазутчики проникают на чужие чек-

Каждый негр во «Вьетнаме» — типичный Джуниор из фильма «Взвод», тип, которого вы не захотите иметь у себя за спиной. Я, впрочем, во «Вьетнаме» тоже негр.

пойнты и в лучших традициях мафиозных симуляторов прикрепляют под машины взрывные устройства. Каждый выезд с рутинной инспекцией минометов превращается в увлекательную русскую рулетку. Во «Вьетнаме» из каждых пяти случайно взятых джипов заминированы как минимум два.
Истину понимают только хиппи, демаскирующие позиции записями Rare Earth, The Bobby Fuller Four и Edwin Starr (грандиозный всеобъемлющий саундтрек), да пилоты, сбрасывающие напалм. Это война неподходящими средствами в неподходящих условиях. Кошмарное мероприятие, которое сперва породило такие оскорбления природы и техники, как бороздящие мелкие мутные речки бронированные катера и смесь бензина с мыльной стружкой, прилипающая к пораженным объектам, и вертолеты, выстраивающиеся в линию под музыку Вагнера, а потом сделало их нормой, обыденным явлением. Угодив в Battlefield: Vietnam, ты больше всего поражаешься не царящему вокруг хаосу столь далекого от любого из известных тебе вариантов военного геймплея, а тому,

Как вам новая поэтика войны на смену утыканным горящими истребителями авианосцам?

насколько непоколебимо, величественно этот хаос продолжает существовать: на твоем ли компьютере, на одном ли из онлайновых серверов день за днем играет Deep Purple и в клубах желтого дыма нарезают круги вертолеты. Отряды по три-пять человек бесшумно исчезают в джунглях...

Добрый вечер

Здесь есть и городские карты — бои в Хью (31 января — 24 февраля 1968 года), которые можно играть в связке. Первый бой в целехоньком городе, второй, с сохранением статистики, — в полностью разрушенном... Есть длительная битва в горах, в долине Ла Дранг, практически покадрово воспроизводящая фильм «Мы были солдатами». Во Вьетнаме никто не слышал о скриптах. А здесь привыкли к вертолетам, встающим на нос посреди деревушки, сталкивающимся в воздухе истребителям и тому подобным жизненным мелочам. Одна из самых увлекательных незадокументированных профессий в Battlefield: Vietnam — журналист-любитель, щелкающий в джунглях верной скриншот-камерой. Конечно, по совместительству это должен быть снайпер, подрывник или инженер, и убивают его так же легко, как и всех остальных, но в Нэме нельзя просто пойти в джунгли и снять красивый скриншот. На нем чаще всего оказываются грязные ботинки впереди ползущего, помните? Надо проситься стрелком на вертолет и делать фантастические снимки рисовых полей под заходящим солнцем, влипать в ситуацию «Сломанная стрела», дабы запечатлеть вырастающую стену напалма, и, уж конечно, фотографировать горы вьетконговских трупов, небрежно покуривая под дружественным артиллерийским огнем.

Against Rome

Несмешной немецкий нетрэш.

Стратегия
в реальном времени

Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Хартвиг Нидер-Гассель (Hartwig Nieder-Gassel)
ведущие программисты: Маттиас Клеге (Matthias Klage), Ахим Койен (Achim Koyen) и др.
арт-директор: Андреас Адамек (Andreas Adamek)
ведущий художник: Эрзин Зюпке (Ersin Supke)
музыка: Reflex Studio, Кай Вальтер (Kai Walter), Кай Хартвиг (Kai Hartwig)
разработчик: Independent Arts Software (www.independent-arts-software.de)
издатель: JoWooD Productions (www.jowood.com)

сайт игры: www.against-rome.com
платформа: PC
дата релиза в Европе: Март 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1500), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), 4x CD-ROM, 1500 Мбайт на жестком диске. 3D-видеокарта не требуется!

КвачЪ унд шайзе

Весной одиозные белые киты КИ-индустрии реже показываются на горизонте, и по команде своего капитана .EXE-дредноут забрасывает трал. Улов — по большей части обитатели мутных трэшевых вод, среди которых попадаются иногда такие кошмарные реликтовые порождения совсем уж бездонных глубин, как Against Rome от немецкой Independent Arts.

Николай Третьяков

Можно сказать, что Against Rome маскируется под трэш. Демонстрируемые при инсталляции battlesluts of the month в кожаных доспехах настраивают на чрезвычайно легкомысленный лад: бессистемно похихи — и баиньки. Заранее предвкушаем в рецензии зер-гут-ихь-комме-пассажи, а в качестве завершающего удара совет обратиться к классике (К. Воннегуту), дабы на коробках наконец-то начали писать «Wide-open BEAVERS inside», приведя предварительно содержание в соответствие. Однако безжизненные пейзажи Against Rome заставляют признать, что бобры не помешали бы, пусть даже и развороченные (как заяц у Ануфриева и П.).

Штильгештаден!

Все застыло, только речки движутся и не движутся, бьют молнии, да еще листва на деревьях странно мерцает, вызывая рвоту. Честные разработчики предупреждают прямо в readme: игра, де, может вызвать эпилептический припадок, даже у тех, кто не склонен, а потому «Потеряв сознание, выключите компьютер и НЕМЕДЛЕННО обратитесь к врачу». Помимо любопытной для игрока возможности превратиться в кадавра, хорошего в Against Rome мало. Отсутствие 3D — никак не повод для того, чтобы уродствовать в 2D, повторяя классические ошибки. Авторы лопочут, что, де, игра вылеплена под тактические сражения. В тоскливой кампании и на

картах, якобы воссоздающих исторические битвы, наши войска первоначально стоят в красивых формациях, но в бою нисколько их не сохраняют и в силу своей двумерной породы намертво склеиваются друг с другом и с врагом в жутковатую биомассу. Управление, мягко говоря, затруднено, но зато все войско можно обвести зеленой рамкой, а дальше — как подфартит. В деревенской драке (сопровождающейся теми же звуками, что и генеральное сражение) проблемы аналогичные.

А ресурсособирательство и строительство? — спросите вы. Тоска зеленая, — ответим мы; тем более что ресурсы производятся прямо в зданиях. Интересен также подход Against Rome к гендерным проблемам. Крестьяне могут быть и м., и ж.; различие между полами проявляется только в том, в какие юниты трансформируются крестьяне, получив оружие (друидом может стать только м., что абсолютно не соответствует истине). Наше племя, клан, орда призваны вырезать таких же мелких хромоножек, зарабатывать «очки славы» (glory points) и получать новые возможности — в частности, умение «каннибализм» (и что в нем славного, даже если вы гунн?). Охо-хо...

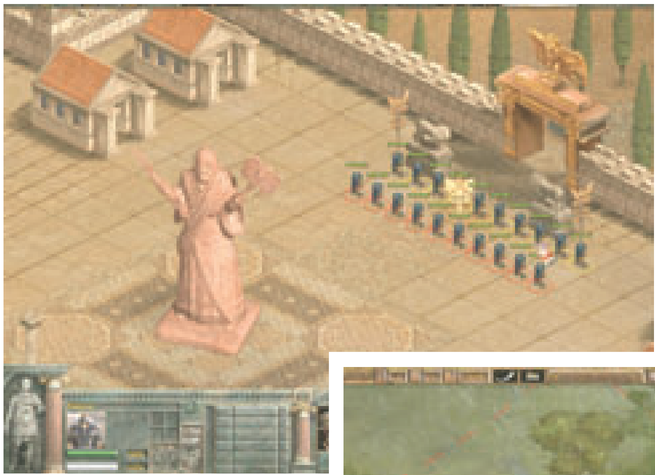
Теории заговора

И — это не трэш. Трэш — он другой внутри. Там все веселится, блестит, взрывается, брызгает КРОВИЩЕЙ, издает разнообразные звуки и только что не запахи. Немудрено, что подлинный, осознающий себя и классически девиантный трэш всегда легко совращался опытными работниками на включение в просветительский .EXE-дискурс. А в Against Rome любой бодрийяр радостно признает чаемое «радикальное извращение». Игра абсолютно «в себе»: суждение о ней путем проведения параллелей невозможно из-за ее технологической отсталости и концептуальной серости. Минус ко всему, никакой самоиронии и никакого осознания собственной ущербности. Это, знаете ли, даже пугает.

На родине игра существует, судя по ее форуму, за счет пафоса. Видимо, немцам тоже страсть как охота побыть жертвами угнетения и вести себя национально-освободительно: разработчики так яростно призывают «предать Рим огню», что создается ощущение, будто легионы еще не выведены с Рейна и Against Rome была подпольно создана в римском фильтрационном лагере. Может, игра попала к нам из параллельного мира? Это частично объяснило бы ее убогость.

Другая возможность. Игры, подобные описываемой, возникают согласно вселенскому закону равновесия (как компенсация «Цивилизаций» и т.п.). Или создатели, как ламедвовники, искупают своей бездарностью талантливость икон индустрии. Хуже, если здесь замешаны темные силы (на такие мысли наводит сектантская уверенность разработчиков в нормальности их детища). Тогда расклад может быть таким: воздействуя на разум игроков через гипнотизирующую древесную листву, игра пытается убедить всех в своей обыденности и ввергнуть рассудок людей (а с ним все мироздание) в хаос. Не следует также сбрасывать со счетов мелкие варианты с переброской жертв игры в прошлое (в стиле Джека Финнея, путем воздействия на сознание 2D-антиквариатом, каковым является игра), зомбированием для принуждения к убийствам или промискуитету, тестированием изображений-василисков на мирном населении, спонсированием Independent Arts мощными германскими концернами, выпускающими средства от эпилепсии.

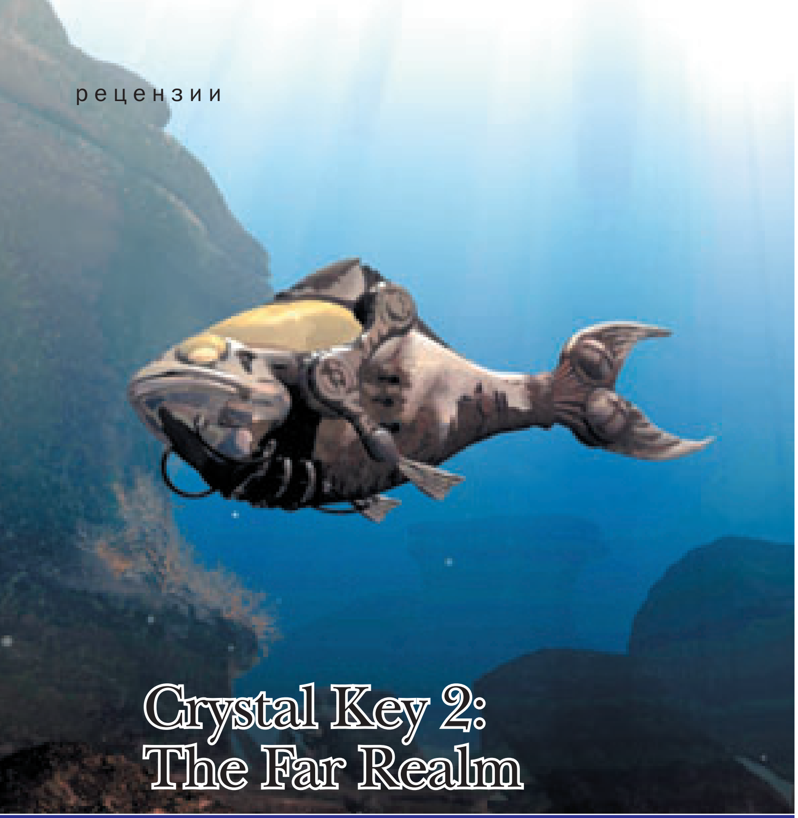
Хотя нет: Against Rome купят черти и заставят Гитлера со сподвижниками играть в нее бесконечно. Опция «open-ended (endless) game» в настолько безнадежной КИ может пригодиться только для организации вечных мук в аду.



Рим, Александерплатц. Оборона Бранденбургских ворот и памятника Бисмарку. Судя по штандартам римлян, на их фуражках (то есть шлемах) должны быть черепа.

Те самые гипнотические деревья. Если долго смотреть, можно увидеть парусник. Аляповатые штрихи на земле — граница территории нашего клана.

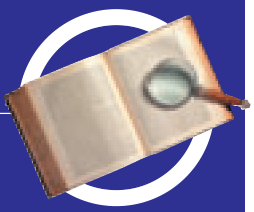
Не нужно приглядываться к этой картинке. Нужно просто поверить, что это не массовка Эда Вуда, не передача «Жизнь саранчи» и не экзотический салат «Смерть саранчи», а историческая битва на Каталаунских полях. И все будет абгемахт.



Crystal Key 2: The Far Realm

Far Realm — это Далекая Страна, то есть Рай. Ему противостоит Lower Realm, Низменная Страна, Ад. Все это, а также космические путешествия, похищения человеческих душ, наноробототехника, тайна живой воды и прочая, и прочая... никак не коснется вас в Crystal Key 2.

Квест



те, кто

продюсер: Люк Вердье (Luc Verdier)
сюжет и игровой дизайн: Дженифер и Джон Мэтсоны (Jeniffer & John Matheson)
ведущий программист: Фредерик Жоме (Frederic Jaume)
ведущий художник: Жан Ламоро (Jean Lamoureux)
разработчики: Earthlight, Kheops Studio (www.kheops-studio.fr)
издатель: The Adventure Company (www.adventurecompanygames.com)

сайт игры: www.adventurecompanygames.com/crystal_key2
платформа: PC
дата релиза: 19 марта 1804 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайт ОЗУ, DirectX-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 16x CD-ROM, 1 Гбайт на жестком диске.

Под Линейкой

Crystal Key 2 удивительна хотя бы тем, что в ней есть эпизод разговора протагониста с самим, простите, Богом. Господь предстает увесистым мачо-силуэтом, расслабленно расположившимся на фоне ярчайшего сияния из глубин небесного дверного проема. Имя вседержителя — Ruler. Линейка.

Ашот Ахвердян

Crystal Key 2 (далее CK2) — действующая модель бюджетного квеста категории «B», выполненная в натуральную величину. Игра всю дорогу балансирует на грани, за которой — безвылазная пучина отчаянного трэша и циничных самопародий; и хотя избежать падений в целом удается, измученной игре не остается сил больше ни на что. Таким образом, единственное достоинство CK2 — в состоявшемся факте релиза. Поздравляем!

Как мы спасали мир

Хотя между второй и первой частями пролегло целых пять лет (а потому оригинал никто не помнит), создается ощущение, что игра делалась практически на ходу, вобрав в единое целое отдельные мало подходящие друг другу наработки, спешно соединенные клеем и пластилином. Фантастический (жанровое, не качественное) сюжет про далекое будущее, инфернальных захватчиков и спутники, что превращают разумное мирное население в зомбиподобных существ, кажется сымпровизированным прямо на наших глазах. Сценаристы с легкостью добавляют новые сюжетные линии, путаются в них, решают, что, чем возиться с их развитием, легче бросить, а взамен придумать что-то еще... К тому же практически все сюжетные перипетии, все катаклизмы и вселенские столкновения добра со злом происходят где-то далеко за кадром. Заглянуть в калейдоскоп событий нам не позволено даже в роликах — аниматоры, должно быть, не успевали иллюстрировать броуновское движение фантазеров. А потому чаще всего о прошедших событиях нам сообщают встреченные по пути персонажи в пространных, монументально затянутых диалогах. Места, имена и вязь их взаимосвязи... — ослабить хватку и выпасть за

борт повествования очень легко. А вот вернуться обратно непросто — беседы не протоколируются, дневника герой не ведет, на письменные документы по ходу дела он так ни разу и не наткнется (за единственным исключением в самом начале игры). Либо, перезагружаясь, пересматривайте диалоги, либо забудьте про историю.

Грибник в пустыне

Но без истории вопиющая картонность окружающего мира станет еще более очевидной. Художники отрисовали большое количество задников с обзором на все 360, как и положено современному 2D-квесту, да только всюду царит удушающая пустота. Мы выходим из лодки и упираемся в экран, состоящий из двух пятен: одно побольше и залито ровным желтым цветом, а другое, сине-зеленое, поменьше. Это песок и вода. А может, стыд и позор. Действующий космопорт осенен первозданной пустотой свежекупленной кастрюли. В этом царстве серого не только никогда не водились люди, его не посещали даже неодушевленные предметы. Наша нога здесь — первая. Населенная планета пугающе похожа на необитаемый остров — на действующем рынке среди множества павильонов и разложенных товаров мы встречаем ровно двух продавцов. Никаких иллюзий — они стоят там только ради нас. Все делают вид, что так и надо.
Отсутствие людей — еще полбеды. Настоящая беда — это отсутствие вещей. Мы проходим экран за экраном, на которых нет ни одной активной точки. Приходим, оглядываемся на положенные 360 и с мыслью «опять пусто» пускаемся дальше. Дальше. Еще дальше.
Найденные предметы герой комментировать отказывается. Обидно. Будь другом, скажи, что по замыслу авторов должна означать вот э т а горстка пикселей? Ведь тебе оттуда виднее? Молчит. Узнать, что же мы такое взяли, можно по всплывающей подсказке с названием предмета. Команда «рассмотреть», хотя и применима к инвентарю, на практике оказывается малополезна. Во-первых, потому что вещи не всегда есть то, чем кажутся. Во-вторых, потому что не для всех предметов сделали увеличенные изображения.
Мало того, игра еще может не сразу пускать к интересующему предмету. Разработчики решают, что нам пока не нужен этот робот, поэтому и подходить к нему у нас нет причины. Хотя это и единственный объект на четыре экрана.

Барышня с прекрасным русским именем Kahleena. Хорошо, не Клюква.

Ключ за ключом

Хуже всего явный недостаток собственно квестовой составляющей. Если не считать загадками очевидные упражнения на тему поднял-принес-отдал, то окажется, что полноценных задач за всю игру встречается штуки три-четыре. Попытки заполнить образующийся вакуум достойны сожаления: когда видишь висящий на кольце ключ, а над ним замочную скважину, это кольцо отпирающую, то невольно предполагаешь худшее — что дальше всю игру так и будешь менять один ключ на другой.
СК2 начинается как научная фантастика, но вскоре впадает в откровенную мистику. Из-за этого дуализма игра так и не смогла сделать внятный выбор между обычной бытовой логикой и мистическим сюрреализмом. Без внятной логической доктрины загадки пускаются во все тяжкие.
Мы прорываемся в особняк местного медика через три кордона кодовых замков. У нас нет никакой причины это делать, просто квестерская привычка вскрывать все встречные замки. Наконец, мы вламываемся внутрь — и доктор приветствует взломщика словами «Как мило, что вы нашли минутку, чтобы меня навестить». Скажите, а что мешало нам сразу напроситься к нему в гости, ведь мы уже звонили ему ранее и говорили с ним?
Импровизационность происходящего лишает события внутренней логики. Успешное выполнение текущей загадки может сдетонировать произвольное изменение обстановки в любой из ранее пройденных локаций. И вот мы, нащупав очередной конец эпизода, пускаемся обходить все ранее исследованные места. Рутина напоминает поездки в городском транспорте: плывем на моторке, пересаживаемся на реактивный ранец, едем на лифте, топаем пешком, еще лифт, еще один, снова пешком, лодка, пешком... приехали. Ничего не изменилось? Отправляемся в другое место... в третье... в пятое. Десятки экранов складываются в сотни. Минуты в часы. Нарабатывается автоматизм.
И вдруг — игра кончается. Какой ритм? Какая кульминация? Решением последней загадки вы спасли мир, поздравляем, до свидания. ■

«А вы куда, молодой человек?» К этой штуковине даже не дадут подойти.

Представьте, каково в таких апартаментах в пасмурный день.

Unreal Tournament 2004

Индийский мальчик думает, что ему удастся заставить слонов делать трюк «Башня». Но, к сожалению, это не так — все во власти Pepsi!

«Спортивный» шутер от первого лица

те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Клифф Блежински (Cliff Bleszinski)
программисты: Брюс Бикар (Bruce Bickar) и еще сто человек
арт-директор: Клифф Блежински
сценарист: Клифф Блежински
композиторы: Вилл Невинс (Will Nevins), Кевин Рипль (Kevin Riepl)
разработчики: Digital Extremes (www.digitalextremes.com), Epic Games (www.epicgames.com)
издатель: Atari (www.atari.com)

сайт игры: www.unrealtournament.com/ut2004
платформа: PC
дата релиза: 16 марта 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 2000+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512+ Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), 8x CD-ROM, DirectX 9.0b, 6 Гбайт на жестком диске.

В мире животных

клифф блежински всегда улыбается водит красивую машину никогда не читает меню справа налево. он с одинаковой легкостью раздает интервью cnn и электронному изданию the urinal. ему незачем делать умное лицо и вообще о чем-то беспокоиться ведь даже тогда когда он валяет дурака в мире продается одиннадцать с половиной тысяч копий ut2004 в секунду. тем временем…

михаил бескакотов feat. взвод машинисток бокситогорской ордена электрификации типографии

— Я видел ролик и сильно офигел. смотрели с друзьями потом фигели толпой… это просто мясорубство будет…
— главное чтоб не разочаровала… не подвела чтоб… а то бывает… но судя по демки и ролика эту опасность можно отложить и выбросить из головы.
— 2003 не разочаровала. эта тем более не разочарует плюс дофига техники. тут сомневаться не в чем.
— дофига техники не факт… терминатор вон какой вышел…
— до меня дошли слухи что игра находиться в стадии релиза и вот вот выйдет на прилавки…
— главное чтобы assultmod был по тому что это мега рулез, а тачки меня не волнуют.
— как вы думаете игра будет выставленна на приз или звание игра года?
— глупый вопрос! конечно!

* * *

— пипл! те кто не играл — столько много потеряли… у меня просто нету слов! у меня такого давно не было! я вообще ни во что больше не играю терь! то что вы видели в ролике — ацтой. в реале — нечто! и тут уже можно сделать вывод что всё таки 2к3 это просто мясо, синглп-

леерное скажем так. а 2к4 настоящий тим. это неоднократно подтверждалось. на то есть соответствующий и потрясающий режим (забыл чёт название). мож позже если захотите опишу весь процесс того мега-кул режима по захвате баз с использованием техники. такого мяса больше нигде нету!
— демки обычно имеют децл заниженые системки! а релиз быдет немного требовательней... у меня так с казаками было... у меня раньше была видюха встроенная в мать и я поиграл в казаки дему... она пошла... игра понравилась и я пошел покупать её в магазине. но игра отказалась идти у меня на компе... но сейчас у меня даже s.t.a.l.k.e.r. пойдет без лагов (надеюсь).
— assault был только в первом ut. в ut2003 почему то не было.

— боты больше всего порадовали. поумнели технику используют.
— а вы знаете что 2004 выйдет на dvd? а потом может и на 5-6 болванках так что советую сразу брать двд много народу сразу так мирно приутихли.
— да вы чё? от 2003 почти нечем не отличаиться... только техники напихали кучу. но это чисто моё мнение. графа осталась на том же уровне что и в 2003. впринцапи поиграть нормально можно... лано ну вас нах пойду поиграю первый анрил.
— особенно порадовали изменения в арсенале! пауко пушка — хит, ну 4етверка покрасивее кнечно стала но все-таки переборьщили немного.

отличный ган — линк ган теперь намного лучше стал а то в 2003 меня не пропер. у пулемета видно хотели звук переделать который меня как раз бесил но что-то не очень получилось. а гранатомет — полная шняга. в общем гама зашибись будет!
— хех такой вывод прикольный сделал.
— незнаю но мне кажется что мы разочаруемся (не дай бог конечно).

* * *

— игра дествительно крутая а гранатомёт ты не отценил потому что не пробовал в инете. игра когда народу туча и прход гранатами закидываешь а потом взрываешь!
— вообхе страшно представить как в старости мы будем... «даа внучек в твои-то годы я из рокета за минуту 30 фрагов зашибал в ut».
— ut2004 это несомненно хит. когда вышел 2003 я глотал слюни сидя перед монитором. и с выходом демки кол-во слюноотделений возросло пропорционально колву техники. а какой там звук! бежите все за аудиджей, желательно за 2-ой. 3d-звук рулит по полной пэ. пролетающие мимо ховеркрафты вкупе с пролетающими же ракетами и рикошет пуль минигана за спиной — это полный улет!!! а если верить разрабам о том что в игре будет 150 уровней начинаешь понимать почему на dvd. однозначно грядет хит всех времен и народов! на сцену киберспортивных игр выходит новый мастодонт и он способен сместить своего предшественника ut2003. как два пальца об асфальт.
— наконец то вернули режим accaylt! миссия на несушихся грузовиках полный рулез!
— а что за режим accaylt?
— в начале ты атакуешь — выполняешь определёную миссию а потом тебя атакуют — кто дольше продержался тот и ёптать.
— только правильно ассаулт. там какой-то странный баланс — кто атакует, тот и выигрывает! а вот карта с техникой порадовала! особенно джипарь с ножницами!
— у меня 2003 не пошёл и я хочу хоть чтоб 2004 пошёл.
— меня прикололи мины-паучки! классная идея!
— вот это руль! играл 6 часов без передыху... больше всего из режимов меня пропёр onslaught теперь тока в него буду играть... а из

я 32 игрока на максимум поставил это что-то с чем-то! но тормозит!

порадовало что там есть почти все лучшие карты из первой утки!

народ у меня на мх все летает! думал нужен апгрейт а нет!

оружия avril. заметил что на единственной демо карте onslaught по дефолту выигрывает синяя команда... если не вмешаться в дело то красные просирают все базы в самом начале.
— глупости это!
— смысли глупости — дизбаланс или режим? я даже в режиме спектатора вижу как красных рвут!

* * *

— меня в игре особо забавляет что если ты не супел занять машину то это все — мои напарники как придурки уезжают быстро и катаются по всей карте по кругу.
— я подконнектился к инету на скорости 46.6. связь устойчиво держалась тока

иногда были «лаги». пинг 200-300 игра несколько дерганая так что использовать наземную технику не стоит. в той летающей штуке (которая зовется raptor) летать лучше хотя воздушные бои — фиговато. выводы — играть можно хотя и с небольшими лагами. при этом соединение должно быть на скорости 42-46.
— теперь будет рулить онслаут! блин! почти неделю на хеллбендере с ботами втроем катаемся — полный руль!
— все идут на сайт клиффи би и скачивают оттуда самые реальные мапы для 2003 анрыла! это приказ! и доводилось мне слыхать что мапы от 2003 будут работать на 2004! если это так то можно буде совместить оба анрыла и юзать в два раза больше мап!
— блин пираты двд не выпустят. разве тока лицензию

взять англицкую и русификатор где-нить нарыть.
— а я обожал мясной deck 16! ну а енстественно ctf-face моя любимая ctf карта!
— когда ut2004 издаст какой нибудь российский издатель типа 1с или акелла и т.д.?
— вот правы люди — всё и так понятно хотя помнится в переводе первого турнамента были забойные фразы в нашем переводе. типа: это вам не бабам си**ки мять и что-то там угарное про носорога!
— питерцы! сегодня видел в продаже ut2004 на dvd! 200р стоит! в переходе около гостинки!
— ut2004 классная игруха! лучшее продолжение серии ut. немного попопсовее стала но в целом впечатления очень.
— а еще не понравился режим в ассаулте когда в космосе летаешь на самолети-

модели просто улет я даже могу сказать что они как настоящие!

как старый добрый ут только с техникой!

ке. ваще лажа какая-то.
— е-е-е! сегодня поменял это чудо! вах! вот это да! я не знал что может быть так много режимов и столько (!!!!) карт! однозначно рулит онслот и ассалт! «ионный танк захвачен!»
— игруха — руль!
— во-первых баланс оружия возрос на новую ступень — теперь даже бойца с ракетницей и «умножителем урона» мона завалить обычным пистолем... во-вторых порадовала водичка из шейдеров 2.0. в-третьих порадовали навыки ботов — теперь их действительно сложно завалить на уровне годлайк (а то в 2003 они были какие-то слабенькие). в-четвертых очень порадовало музыкальное звуковое сопровождение игры — саунд треки чистый класс! в-пятых порадовало количество карт — респект разработчикам и мапперам!
брать этот хит всем! причем абсолютно всем! у меня все!
анрыловец со стажем demoh_cmeptu...
— там тоже офигенная заставка когда играешь на прохождение? а вообще прохождение есть?
— да. есть и заставка и прохождение (сингл плейер)!!!
— а уменя на коробке ваще нет фирмы никакой!
— мне нужен cd-key к игре без него инсталляция не получается. редми там нет у кого есть он есть напишите тут.
— народ игра тормозит сильно!
— не знаю! у меня на холли щит и на 1158*867 подтормаживает в момент близкой смерти или взрывов. хочу на лж проверить.
— что за святой дерьмо и лж?
— святое дерьмо — када всё на макс. ставишь. а жл — opengl.
— игра — 10 балов! римейки старых карт сделаны просто мастерски!
— да игра сделана на ура! но когда увидел buggy с выкидными лезвиями я начал мясорубку!
— блин ну подскажите кто-нибудь как в утку по модему сыгрануть?
— самое обидное что так мало карт для ассоулта и онслаута! пока не нашел ни одной дополнительной в инете.
— скоро будет! щаз как раз делаем всякие карты! за нами не засохнет!
— народ а на скольки дисках игра?

Gangland: Trouble in Paradise («Гангстер»)

Только самые истовые поклонники гангстерского образа жизни смогут с удовольствием прожевать и переварить этот свежевыпеченный блин.

Стратегически-ролевой гангста-экшен

Те, кто

генеральный продюсер: Бенедикт Одемотланд (Benedict Odemotland)
ведущий гейм-дизайнер: Адам Грегерсен (Adam Gregersen)
главный программист: Генрик Мюнтер (Henric Muenther)
композитор: Томас Финн (Thomas Finn)
разработчик: MediaMobsters (www.mediamobsters.com)
издатель: Whiptail Interactive (www.whiptailinteractive.com)
издатель в России: «Акелла» (www.akella.com)

сайты игры: www.mediamobsters.com, www.akella.com/pub-gangland-ru.shtml
платформа: PC
дата выхода: Март 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2000/XP, Pentium 4 1100+, 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct 3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0, 4x CD-ROM, 650 Мбайт на жестком диске.

Рыбки заснули

В вас еще теплится желание побыть гангстером. Но уже нет сил искать зашкеренные вазочки и облетать все трамплины в округе. Или по восьмому разу проматывать историю жизни простого чикагского таксиста. Стратегических задач бы кто подкинул! Менеджмента. Углубления в природу вещей. И вообще…

Вурмонд Хсиутт-Мухин

Посещали на заре такие грезы? Было дело. Хорошо, тогда присаживайтесь кружочком и послушайте.
Сотрудникам компании MediaMobsters, по всему видать, спокойно у себя в Копенгагене тоже не спалось. Дни напролет (с девяти до пяти) думали они, как бы сделать такое, чтобы все сначала ахнули, а потом гуртом побежали голосовать портмонями. Думали-думали — и придумали: поставили посреди офиса табурет с большим эмалированным тазом и начали наполнять его идейками насчет «классной игры». Кто-то превозносил экономический симулятор. Кто-то реальновременную стратегосоставляющую. Третьим чудился разудалый экшен (со съемными элементами РПГ). И все вместе не могли не нарадоваться на автомобильчики, ходили да нахваливали. Когда по истечении установленного срока творческая масса в тазу настоялась и хорошенько схватилась, в конторе раздался жизнеутверждающий клич бригадира: подоспело, работаем! И понеслась.

Где?

Понеслась, и носилась до самого релиза, подкинув нам незадолго до него коротенькую демо-версию. Версия оказалась, если помните, крайне загадочной — состроила сложносочиненную мину и отказалась внятно ответить на вопрос, кем же будет, когда вырастет. Тем не менее это обстоятельство не помешало экспертам уже тогда уверенно спрогнозировать: ничего особенного — не ждать. Но эксперты, как распоследние синоптики, обмишурились. По выходу из заводского це-

Дома — из 30-х, машины — в основном из 70-х, оружие — «томмиганы» и «узи». А музыка так словно из будущего. Игра переживает так называемый «crisis of timeline identity», и это наглядно подтверждает тезис о принципиальных нестыковках и недочетах гейм-дизайна в целом.

ха выяснилось — венцу девелоперских трудов присущи такие особенности, которые среди более продвинутых коллег по отрасли все чаще воспринимаются как злостный моветон.

Но сначала о хорошем. Своим внешним видом Gangland просто радует глаз. Особых наворотов нет, но городские ландшафты выглядят вполне пристойно. Собственными силами был создан графический движок, который без видимых усилий обрабатывает многочисленные здания, интерьеры, пешеходов и прочий антураж, не смущаясь при виде идущих стенка на стенку банд. На этом движке можно было бы сделать очень неплохую игру, лишь сведи его с достойным геймплеем. Таков, наверное, и был замысел, но что-то не задалось. Что именно — обсудим позже, а пока более пристально рассмотрим лежащий на разделочном десктопе экспонат. Демо помогло понять логику (точнее, отсутствие таковой) игрового меню, научило пользоваться камерой и передвигаться с места на место, получать задания и посильно их выполнять, использовать оружие и нанимать помощников — как видите, к релизу мы были во всеоружии. Тем пуще было обнаружить, что все напрасно. Игры нет. Кто-то, конечно, скажет, что она есть, но это не так. Игра — это когда интересно. А когда, без преувеличения, в тягость — это мероприятие принудительного характера. Для того чтобы это понять и прочувствовать, нужно не так уж много времени.

Бандитский Syndicate

Симулятор мафии? Уже смешно. В своих искренних интервью агенты медиамобстерского агитуправления не раз и не два говорили: «на все пойдем, лишь бы вам было весело!». Нам весело? На что похожи ваши перестрелки? На стрельбу по гранитным статуям! Четверо лупят в одного из всех стволов, а тот едва заметно теряет в здоровье. Улыбается, а потом сосредоточенно грызет пилюлю. Вы говорили, что вдохновились «Крестным отцом»? Неужели в вашей копии была вырезана сцена расстрела Сантино? или для вас это слишком жестоко? Тогда надо было вдохновляться черепашкой-ниндзя. А эти ваши так называемые «помощники», которых я нанимаю в баре? Зачем они, кроме как «для мебели»? Их убожество не идет ни в какое сравнение даже с героями русских народных сериалов. Ребята, когда ваш начальник отстреливается от превосходящего числом противника, нужно бежать на подмогу сломя голову, а не идти неспешной походкой, несмотря на самые настойчивые клики. А когда кончаются патроны, оно останавливается посреди дороги и стоит под пулями, даже не мычит. Кто так делает? Я должен каждого взять за ручку и отогнать в укрытие, подсадить на коленку, дать коробочку с лекарством: куцай, детка. Со всех сторон оголтело палят, а у нас ну никакой возможности оперативно реагировать на обстановку. Всем скопом — по одной цели. Только танк-раш. Иначе вообще никакого смысла. И это — стратегия? Спасибо хоть за Ctrl+1. Ладно бы разок-другой, но ведь так — все время. Безо всякой возможности сохраниться, когда считаешь нужным.

Дьявольский компот

А кто придумал этот таймер? Отличная штука! Еще один повод не думать и не планировать, а продираться напролом. Чего нам бояться, мы же бригада. Еще быстрее? Вот машина. Это, извините, огромный понт, больше

По мере роста нашей мафиозности мы наряжаемся в пальто с лисьим воротником (при том что вокруг лето) и начинаем «крышевать» все презентабельные заведения.

Стычка с оказавшимся на пути чужим мобстером может растянуться на несколько раундов, и не всегда можно быть уверенным, что за миг до победы вас не вырубит случайная проститутка с газовым баллончиком.

на машинах в этом городе никто не ездит. Я даже знаю почему — с такой динамикой на это может отважиться только полный отморозок. Добавим огороженную непрошибаемыми силовыми полями проезжую часть — и вот он, готовый вариант сверхуцененного... нет, не GTA — автодрома из парка имени культуры. Революция. Круче только поменять местами тормоз и газ. Здорово так кататься и отстреливать из окошка врагов режима. По три обоймы на каждого, не забыть бы, что таратайка задымится гораздо раньше. Ничего, придет время — угоним Viper, и уж тогда ничто не сможет нам помешать. Будем метаться из одного подконтрольного магазина в другой и отстреливать пригулявших на огонек гопников.

Главное — вовремя почувствовать, что на твой бизнес посягают, а то мы узнаем об этом из объявлений типа «ваш продавец уже того...». Станем еще круче — будем боссом. И уличные девки к нам потянутся. Детей заведем — как иначе можно получить себе в команду верных капо? И дети наши пойдут туда же. А мы будем сидеть за столом и принимать входящие звонки от соседских воротил. «There can be, типа, only one», — будут рычать нам в трубку. И снова за оружье, и снова в бой. См. предыдущий абзац. Слышь, братья, не об этом ли мы мечтали?

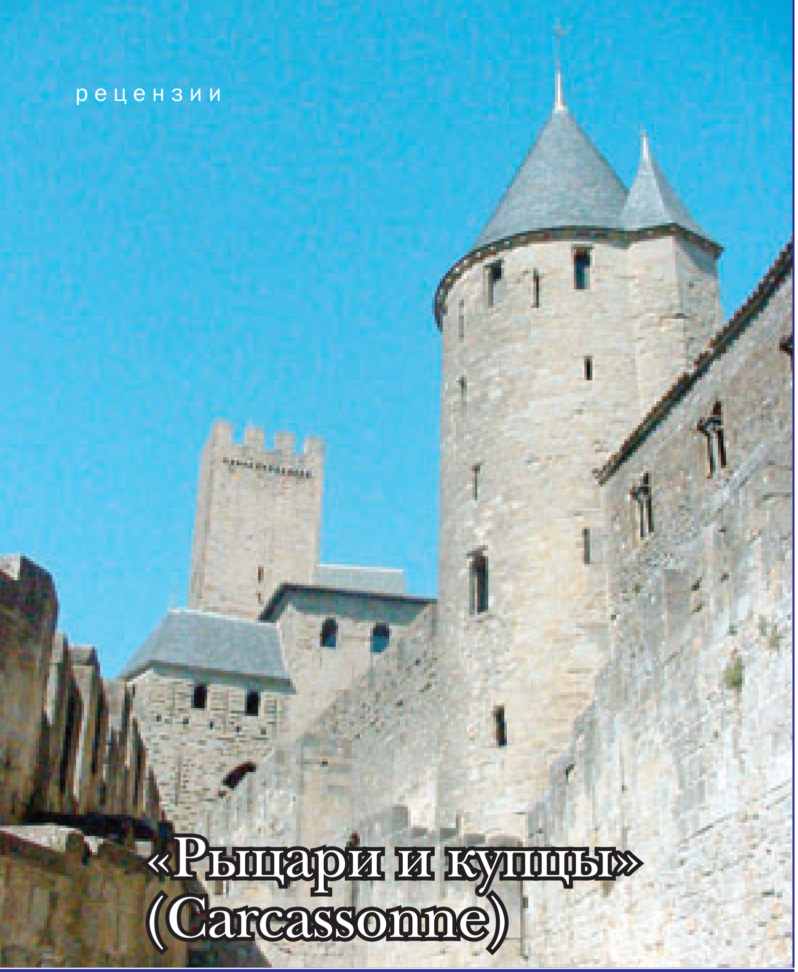
Лучшая доля

Поймите правильно, я не стремлюсь во что бы то ни стало ошельмовать произведение «Медиамобстеров». В нем пробиваются маленькие, но светлые лучики, при желании игру можно успешно пройти (правда, дважды — едва ли). На удивление свежим оказывается мультиплейер... Получилось-то оно как? Людям пришлось реализовывать много, очень много задумок, режимов и прочего игроконтента. Собирая все воедино из совершенно разных, на первый взгляд плохо совместимых деталей.

Нужно было проделать огромную кропотливую работу по шлифовке каждого отдельного кусочка, подгонке, доводке как конкретных частей, так и конструкции в целом, чтобы всякий винтик крутился на своем месте и с максимальной отдачей выполнял возложенную на него функцию...

А они этого не сделали. Не добились гармонии, игре оказалось неуютно в собственной шкуре. Играющего не покидает чувство дискомфорта. Неплохие идеи не получили должной реализации, некоторые откровенно неудачные ходы, напротив, без проблем проскочили ОТК, все плюсы поели минусы, и в сухом остатке мы получили яркую оболочку с зияющей пустотой внутри. И где-то в глубине этой пустоты изредка вспыхивают тусклые лампочки интереса, да иногда по ночам ветер доносит едва уловимые шорохи угасшей надежды. В вас еще теплится желание побыть гангстером?

Их можно задавить. А можно расстрелять. Но самым мудрым будет тихо уковылять за ближайший угол и дальше пойти пешком. Куда глаза глядят.



«Рыцари и купцы» (Carcassonne)

Занимательный гибрид детского лото и «Монополии»

Tile-laying game

Те, кто

автор настольной версии: Клаус-Юрген Вреде (Klaus-Jurgen Wrede)
издатель: Hans im Gluck (www.hans-im-glueck.de)
разработчик ПК-версии: Meridian'93 (www.meridian.com.ua)
главный программист: Петр Кузнецов
звуковое и музыкальное сопровождение: Евгений Бакст
издатель в Европе: KOCH (www.de.kochmedia.com)
локализация: Snowball Interactive (www.snowball.ru)
издатели в России: snowball.ru, «1С» (http://games.1c.ru)

сайт игры: www.snowball.ru/cs
платформа: PC
дата релиза в России: 19 марта 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium III 866), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), DirectX-совместимая видеокарта, DirectX 8.1, 6x CD-ROM (рек. 12x), 750 Мбайт на жестком диске (рек. 1 Гбайт).

Гансово счастье

ПК-воплощение настольной игры — явление замечательное не только потому, что оно освобождает нас от рутинных подсчетов и не дает забыть про untap, upkeep и cleanup. Прежде всего мы расширяем свой кругозор: цитируем Колриджа и улыбаемся шуткам в Fallout 2 про некую «Tragic: The Granering». Николай Третьяков

Иногда на пути к расширению кругозора стоят искусственно созданные барьеры. Например, лишение данной игры ее названия Carcassonne («Каркассон») и его замена на нейтральное «Рыцари и купцы». Приходится выкручиваться, дабы сообщить читателям, что Каркассон — это город на юге Франции, в департаменте Од (Aude), имеющий богатую историю и завидное количество достопримечательностей, среди которых нам особенно дороги галло-римская вилла (с термами, вестимо) и пыточная камера в рабочем состоянии.

Inspiration is decisive

Мы знаем это наверняка: среди огромного количества туристов, высаживающихся на крупнейший в Европе комплекс укреплений (строительство начато в IV веке н.э.) и осоловело внимающих рассказам про взятие города Симоном де Монфором во время крестового похода против альбигойцев, были некие Клаус-Юрген Вреде, что как раз тогда обдумывал концепцию настольной игры и в итоге вдохновился местными громоздящимися стенами, и Дорис Маттеус (Doris Matthaus), по просьбе герра Вреде начавшая в ту поездку рисовать эскизы этих самых стен и других объектов, а потом отобразившая их на маленьких картонных квадратиках. Так в 2000 году появилась настольная игра Carcassonne, выпущенная компанией с замечательным названием Hans im Gluck и с ходу взявшая награду Spiel des Jahres («Игра года»; присуждается с 1978 г.), а потом повторившая этот успех еще дважды.

Почти так Carcassonne выглядит в природе, то есть в картоне.

Туда, где красные крестики, уже ни один тайл из оставшихся в колоде не подойдет. Обидно.

Homo ludens lupus est

«Каркассон» — игра, извините, семейная, а значит, в ней есть только жадность и нет никакого насилия, за исключением Carcassonnegewalt (англ. Monopoly violence), каковое случается, когда ваш друг или родственник использует не по назначению единственный фрагмент («тайл»), нужный вам для завершения огромного города. Кроме городов, из тайлов выкладываются дороги: ставим на дорогу одну из своих семи фишек, получаем разбойника и контроль над дорогой — все как на родной М4. Когда магистраль построена, а город возведен (или же монастырь... хорошо, аббатство окружено восемью тайлами со всех сторон), разбойник (шериф), рыцарь или монах (аббат) втягиваются нам под ноготь и вновь превращаются в фишки. Есть еще фермеры (черт, купцы!) — фишки, помещаемые нами до конца партии на поля, ограничиваемые дорогами, реками и городами. Чем больше ваш город (или поле) или длиннее дорога, тем больше вы заработаете очков, по очереди вытягивая и выкладывая тайлы из тщательно перемешанной колоды.

Вариации

Что самое смешное, подобное занятие способно увлечь, и не только вашего покорного слугу. Игрой прельстилась даже англоязычная публика, малюющая самодельные тайлы и пересматривающая правила (вводя радиоактивное заражение, как будто это не Каркассон, а Мальвиль; добавляя к фишкам-вассалам cross-dresser'ов, которые... гм... «отвлекают от работы» фермеров, — но мы-то понимаем, что это те самые монтипайтоновские дровосеки!). Показателем популярности Carcassonne является также существование трех официальных редакций правил игры. Самое распоследнее нововведение (увы, в ПК-версии отсутствующее) — добавление к вассалам архитектора и... свиньи (и вовсе не в одном лице, как подумают дорогие москвичи). Свинья «дружит» с фермером, а архитектор позволяет сделать внеочередной ход, что уменьшает пробабилитность игры, на что тут же указывают зоркие критики. Зануды! Можно ли назвать игру детской (семейной) и провоцирующей полезное для разрядки «монопольное насилие», если в ней не будет элемента везения и в постоянном выигрыше будет оказываться самый умный? Ведь сметливый Ганс (от восьми лет и старше) должен быть счастлив, а для этого ему нужно проиграть и в праведном гневе несильно укусить за... лодыжку (Жан-Артюр, тссс!) смуглую Грету из дома напротив, а потом спасаться от гнева герра Мустафы, Гретиного папы. После такого можно на склоне лет сказать: «Этто ше люпимая икра нашефо тетстфа!», прослезиться и купить, удивившись мимоходом, что компьютерная версия сделана жителями Луганска, Украина.

...соорудившими неплохой AI и адекватно воплотившими легкую и быстротечную немецкую игру без пафоса (!). Может, в отсутствии последнего сыграло свою роль оригинальное название, придавшее игре веселый лангедокский дух? Очень подходящее еще и потому, что «карта местности», являющаяся результатом выкладывания тайлов, не может получиться более ирреальной, чем то нагромождение стен и башен над дорогами и зелеными полями, которым является реальный Каркассон.

А названием город обязан своей маврской (арабской) правительнице по имени Карка, которая после отступления осаждавшего город Карломана позвонила в колокола (Carcas a sonne les cloches). What is brown and sounds like a bell? ■

Неимажинистский и монотонный экшен-трип по просторной карте верхом на очень смертной лошади. Но лучше пешком.

Лошадиная action/RPG

Те, кто

директор проекта: Франц Страдал (Franz Stradal)
ведущий программист: Роджер Берджик (Roger Boerdjik)
ведущий дизайнер: Арне Юнгерберг (Aarne Jungerberg)
ведущий аниматор: Майкл Батти (Michael Bhatty)
продюсер: Хольгер Флоттманн (Holger Flottmann)
разработчик: Ascaron (www.ascaron.com)
издатель: Encore (www.encoreusa.com)
издатель в России: «Акелла» (www.akella.com)

сайт игры: www.sacred-game.com
платформа: PC
дата релиза: Март 2004 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1700+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX 9.0+, 4x CD-ROM/DVD-ROM, 1,8 Гбайт на жестком диске.

Праздничная епитрахиль

На свете не существует вещи более бессмысленной и притягательной, чем Diablo. Она и Гарри Поттер — два замечательных занятия, гарантирующих голове надтреснутую пустоту Царь-колокола двадцать четыре часа в сутки, еженедельно, круглый год, навсегда.

Александр Вершинин

На деле от организма требуются всего два малых кусочка: глаз (можно один) и рука. 26. Всем остальным распоряжайтесь, как сочтете нужным: заморозьте до тридцать восьмого столетия, спихните коллекционерам в обмен на статуэтку Кецалькоатля или дайте спокойно сгнить. Не важно. 21. Мозг перестает испытывать удовольствие и уходит от вас сам примерно после первых сорока часов исключительно Sacred-плодотворного времяпрепровождения — можете спокойно отложить серого в сторону.

Бездуховное

Sacred получилась бездумной, репетивной и утомительной, то есть невыносимо прекрасной на взгляд зауряд-поклонника хита от Blizzard, повышать свою Diablo-дозу уже технически не способного. 30. 29. Практичные немцы предлагают использовать поделку как минимум три раза: победоносный финал на уровне сложности Bronze как раз уравнивает персонаж со зверушками сорокового уровня, населяющими хорошо знакомый стартовый подлесок на Gold. 32. Для самых свирепых жизнененавистников все ту же зануднейшую центральную сюжетную линию можно отутюжить еще раз под Platinum-прессом. Личный состав дорогой редакции некоторое время жонглировал идеей деноминации damage-очков в каждом последующем уровне сложности (с насильственным обменом старых вещей на новые, с купированными характеристиками), но вскоре убоялся массовой фрустрации в народе и притих. 36. 39. Теперь мы выступаем за мир во вселенной, врачей без границ и бесконечное количество уровней сложности с гарантированным присовокуплением хотя бы трех нулей ко всем фигури-

Что именно происходит и кого мутузят, уже не имеет значения. Следим за жизнебаром, идем по приборам.

рующим в игре числовым выкладкам всего через три часа непрерывного применения. Даешь опиум страждущим!

Звездная сыпь

Спросите себя: зачем интеллигентной игре автоматическая атака по зажатой мышиной кнопке? 45. 45. 43. Мы тоже проморгали этот важнейший симптом, с кем не бывает. 38. Месседж не заставил себя долго ждать. 50. Как только Sacred убедилась, что жертва на крючке, в бессрочный отпуск отправились почти все ее ключевые компоненты. 117. 51. Сюжет ласково улыбнулся, оставил сто сорок одну подсказку из серии «как добраться до финальных титров» и был таков. 51. Подонок. Догадка о его истинной личине, высказанная в превью пару месяцев назад, блестяще подтвердилась. 51. Немногим дольше задержались физические характеристики персонажа, в полном составе. 75. 58. 69. Некоторое время они удачно разыгрывали роль хозяев положения, радовали ощутимой прибавкой в весе на каждом уровне и даже милостиво разрешали вручную прибавить единственное (!) бонус-очко к особо приглянувшейся дисциплине: Strength, Endurance, Dexterity, Charisma... Ха! 67. 74. 130. Нас неудержимо тошнит вовнутрь от такого лицемерия. 78. На поверку якобы ролевые параметры оказались обычными системными требованиями для пользования той или вот этой рубилкой, металкой или колотилкой. 105. Вслед за ними клином потянулись специальные боеумения, спеллы и прочие уникальные особенности каждого из шести персонажей Sacred. 194. Авторы добавили вопросу ажиотажного интереса, зарыв систему покупки отождествляемых с заклинаниями и спецприемами рун так глубоко в жировые складки игры, насколько это вообще возможно. 90. 95. 91. 88. Несчастный ответсекретарствующий редакционер Николай Давыдов открыл для себя алгоритм выменивания рун чужих классов (фонтанами выпадающих из поверженных тушек) на свои собственные (презентуемые исключительно за успешно завершенные квесты), лишь будучи магом тридцать пятого уровня, в отчаянии освоившим меч и щит. 96. 90. Узнав правду, долго рыдал, хотел колесоваться. Отговорили.
270. Во избежание столь невыносимых драм рекомендуем из всех многочисленных талантов героя выбрать и развивать в дальнейшем всего два: лечащее и калечащее. 111. 99. 107. 295. В качестве последнего обычно выступает Hard Hit (есть у всех, кроме мага), трюк, гарантирующий попадание и усиливающий нанесенный ущерб хотя бы вдвое. 91. 115. 101. 105. 107. Остальные надуманные приемы и ужимки персонажей могут проваливать вслед за статистикой и сюжетом, в тартарары. 150. 136. 149. 165. В момент истины Sacred напоминает динозавра: внутри исполинского тела обнаруживается крошечный мозг, наделенный лишь самой зачаточной функциональностью. 337.

Вышибалы

В дальнейшем почти безоблачном и бездумном будущем может возникнуть лишь еще одна, последняя вилка. Какую дорогу выбрать: путь воина или путь лошади? 390. 180. 402. Поскольку вспомогательных транспортных средств в оригинале от Blizzard не было, девелоперам Sacred

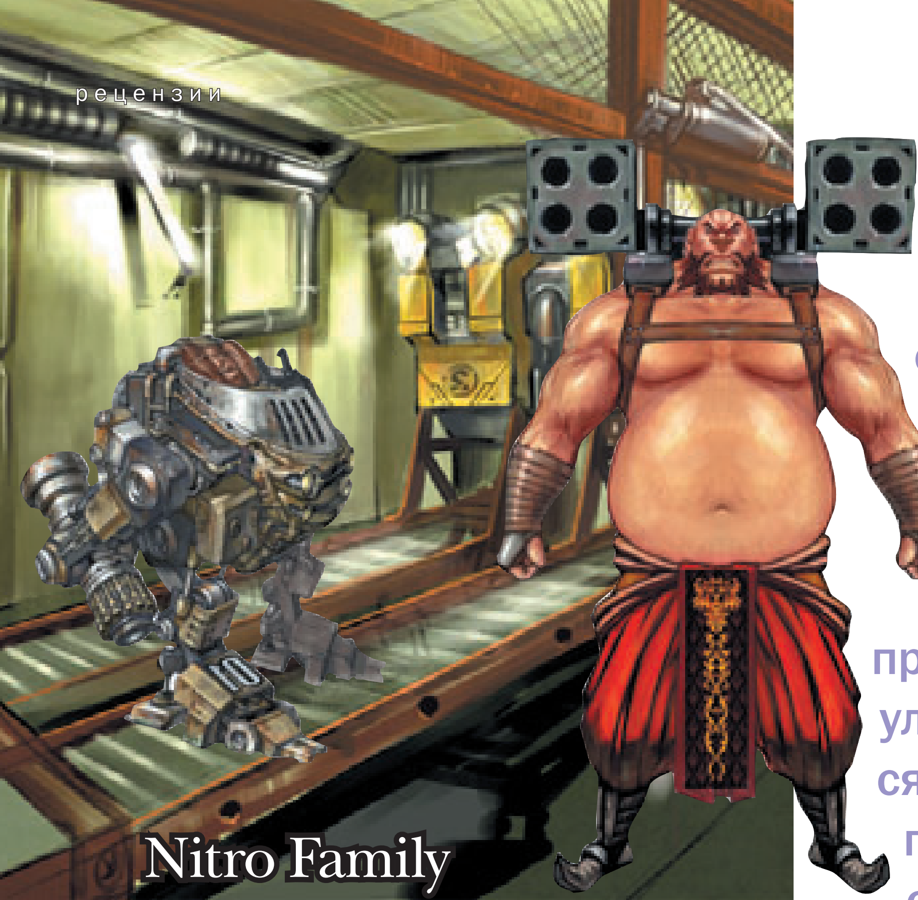
пришлось изобретать лошадь самостоятельно, отчего животное испытало нечеловеческие муки. 458. К близкому контакту с оппортунистами четвероногое оказалось совершенно не готово, а лечить его почему-то не разрешается. 202. 211. 199. 205. 208. (Требуется диплом ветеринара?) 470. Если вы не догадались — а вы ни в коем случае, откуда вам знать? — первым же бонусным скиллом надобно взять «езду на лошади» (в игре всего два набора характеристик персонажа: физические атрибуты ушли спать, скиллы остались), однако о единении со скакуном следует забыть во имя всех вегетарианцев и активистов «Гринписа». 219. 210. 219. 219. 219. Чуть дальше по течению геймплея на существо меж героических ног открывается настоящая охота. 453. 201. 225. Его, существо, вышибают из-под вас одним ударом, снайперским выстрелом из лука, коварной магической атакой. Героическое бытие превращается в ад еще до отбытия на чертовы кулички. 490. «Как спасти лошадку?!» — Мысль плеткой охаживает по крупу и ни в какую не дает сконцентрироваться на главном. Когда врагов на карте становится неразумно много, не спасают ни волшебные шмотки, разом стирающие всех самых слабых в пыль одним своим видом, ни быстрые рысаки. 253. 214. 259. Лучники и маги вынуждены бесконечно отступать, вытягивать врага по одному, втаптывать в землю, повторять, повторять, повторять. 260. Гладиатор и прочие рукопашные ведут себя диаметрально противоположным образом. 241. Их задача: собрать вокруг как можно большую ватагу монстров (встаньте, детки, встаньте вкру), чтобы единой комбинацией из четырех спецударов пожать руки им всем. 261. 257. 249. 268. К великому сожалению, кнопку автосбора шмоток невозможно подключить к комбо-системе, таким образом окончательно и бесповоротно революционизировав геймплей Sacred. 562. Ждем в сиквеле?

На всякий случай вот наш виш-лист на светлое сакральное будущее. 309. 304. 305.301. 307. Хотим бронированных меринов с функцией зализывания ран и автобрыканием. 301. 307. 305. 301. Подстраиваемые «смертельные» вещи — чтобы автодушить премерзких филистимлян в радиусе от одного метра до пяти километров, включая норы и подземелья, а также воздушное пространство и соседнее измерение. 300. 300. 300. 301. 309. 310. Автонаводчик курсора по движению зрачка. 302. 309. 300. 301. Продвинутый 306 AI: боссы автооценивают 301 нашу крутизну, понимают 308 301 безысходность дальнейшей 300 борьбы, приносят к ногам 305 уникальные и музейные 307 580 302 шмотки, а 301 затем 310 делают 315 сепукку 300 по 305 307 всем 307 правилам, с 305 301 303 отрезанием 302 головы... 308 602 302 300 307 307 Ascaron, прием. 301 307 308 299 307 314 Вы слышите?.. 308 305 307 308 302 307 Диктуем 292 307 по 303 599 307 буквам: г-о-л-о-в-ы. 301 307 307 307 302 592 307 308 302 307 580 301...

Самое противное заклинание — лишающее свободы маневра. Банда немедленно набрасывается и съедает коня (если таковой наличествует).

Толпа преследователей умудряется не только активно вытаптывать героические пятки, но и отвешивать друг другу тумаков. Во вражеском стане нет единства мнений.

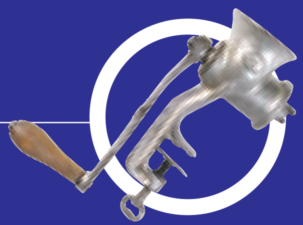
Маги шустро отскакивают прочь от рукопашной, и лишь призраки уныло терпят церемониальное выбивание ковров.



Nitro Family

Если они хотели сделать новый Serious Sam, то у них ничего не вышло. Поэтому они сделали старый Serious Sam, но под новым едким соусом. Да и пусть.

Шутер
от первого лица



Те, кто

Ведущий гейм-дизайнер: Ёнг Таи «Брюс» Ким (Yong Tae 'Bruce' Kim)
Ведущий программист: Яи Вон Джунг (Jae Won Jung)
Ведущий художник: Юнг Сун Ким (Eung Sun Kim)
Продюсер: Ки Джонг Канг (Ki Jong Kang)
разработчик: Delphieye (www.delphieye.com)
издатель в России: «Акелла» (www.akella.com)

сайт игры: www.nitrofamily.com
платформа: PC, Xbox
дата выхода: Весна 2004 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 733, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1b, 4x CD-ROM, 1 Гбайт на жестком диске.

Бычья радость

Мечты, если разобраться, редко приводят в нужные места. Чаще наоборот — стоит пойти у них на поводу, и окажешься ровно на противоположной стороне улицы. Совсем как тот Вася, что жил напротив своего дома. Поэтому мечтать следует очень аккуратно. С поправкой на окружающую действительность, а то не ровен час... Вурмонд Хсиутт-Мухин

Следуя заветам самого основательного из всех Сэмов известной части Галактики, разработчики из Delphieye, что в Южной Корее, запечатлели в программном коде свои давние мечты. Видения того, Как Оно Должно Все Быть. Протоуренную дорожку при этом игнорировать не стали — зачем, когда есть прекрасный Serious Engine? Староват, чего таить, но не беда. Зато прекрасно урезонивает некогда воспетые Господином ПэЖэ Огромные Открытые Пространства, без особых трудов пересчитывает каждого монстра даже в тысячном стаде, прост, доступен, эффективен и даже былинен.
В то время как игр схожей гипертрофированно игрушечной, сказочной направленности мягко говоря немного. Рынок завален тактическими шутерами, стелсхантерами и полицейскими детективами разной степени гламурности — все это на каждом углу большими кучами. А как же быть с многочисленной кастой поклонников Сэм-стайла? Они (мы) привыкли к раздолью, свободе, скорости — им ни к чему bullettime, им подавай масштаб! Вот о таких людях, наверное, наши корейцы и подумали. Присядьте, давайте посмотрим, что нам прислали из далекой трудолюбивой страны.

Say no to those who say yes

Жуть, что прислали. Запускаешь, делаешь два

шага — и за первым же углом... Как в анекдоте про муравья — несется с гиканьем какое-то бычье. Но только мы (хо-хо!) не муравей. Мы гораздо хуже. И проблемы — не совсем у нас. История, рассказанная сценаристами Nitro Family, конечно, та еще. Будущее, чтобы вы знали, за наркотиками. Человечество разделилось на два враждующих лагеря, между которыми пролегла глухая стена непонимания и конфронтации. Одни без куба не торчат, других и так прет, наяву... Злая, поганая мегакорпорация Golden Bell выдумывает разные виды препаратов, реализует их через свою обширную сеть сбыта, владеет сотнями тысяч га плодоносных земель от Центральной Америки до Юго-Восточной Азии (включая российское нечерноземье), на которых растет все, чего душа пожелает. И тут, гляди-ка, из-за ошибки корпоративных наркохимиков их самый попсовый тайтл начинает срывать потребителям крыши. Вместе с фундаментом. Превращая их, натурально, в нелюдей. Приступы немотивированной агрессии и все такое. Компания принимает контрмеры, разрабатывает исправленную версию продукта и для проведения госиспытаний крадет маленького подопытного мальчика Хирю Бякушкина, слабоумного от рождения. Порицаем киднэппинг. Играем за папу.

Тетя Лиза, плод коллективной фантазии Delphieye. Приятная во всех отношениях торговка оружием. Undead.

Тренировка по синхронному размазыванию о стену. А буйна голова оказавшегося под рукой мучачи вот-вот отправится в самое увлекательное на свете путешествие, напевая песенку «Living on my own».

Фенькины помидоры

Папа — настоящий реднек. К тому же дирхантер. В лесу работает. У папы сожительница — Зинаида, заслуженный работник сферы услуг. Она же как бы и maman похищенному сынишке. Поохали, поахали, решили дебильчика своего выручать. Папе в руки по шотгану, на спину седло, туда маму с боеприпасами да нагайкой — и в добрый путь. То, что у папы две руки и каждая работает отдельно, — большое преимущество. Что лучше, один «ствол», стреляющий в двух режимах, или два, стреляющие в одном? Учитывая численность подлежащего истреблению противника, дилеммы тут возникнуть не может.

Причем нет строгого правила — какое оружие где держать. Можно прекрасно совмещать ракетомет с пулеметом, пулемет с шотганом, шотган с еще одним — и не чувствовать себя духовно пустым. Славные комбос, за них дают баксы. И за фраги дают, и за джибы — за все, что измеримо. На просторах миров Nitro Family постоянно будет попадаться гарна дивчина в Синем, вы уж не пропустите. Она представляет оружейную фирму — в обмен на заслуженные баксы продает вам новые виды вооружения и апгрейдит старые. Ее можно расспросить про разные игровые аспекты, получить советы о том, как лучше бегать и стрелять, а набрав на полях славы 20 золотых (или платиновых, точно не помню) кредитных карт — щелкнуть по опции из трех сердец. Что будет? Тоже не помню. Дерзайте. Но знайте, сила не в этом.

В лечении, брат, сила

То, что происходит на глазах игрока в Nitro Family, сложно охарактеризовать иначе, как ПОЛНЫЙ ИДИОТИЗМ. Многочисленные и не особо озабоченные проблемой выживания стада противостоящих нам фриков, тхугов, джанкиз и прочей мазафы налетают с разных сторон под вспышки лазеров и грохот снарядов, совершают абсолютно безумные в своей скорости и дальности прыжки с места (особо виртуозно это делают многоцентнерные боровы), а получив свою долю свинца, откидываются по невообразимым антифизическим траекториям. Восседающая за спиной Люда с визгом хлещет тех, кто поближе, суперхлыстом, отсекая головы всем желающим. Она же перезаряжает нам «пушки», ее же можно послать на бомбардировку прилегающих районов — по команде «В» супруга срывается с насиженной жер-

дочки и феечкой летит ввысь/вдаль, посыпать поле боя чем-то очень нестабильным. И назад, пока хасбенда опять не накрыло. С ним это бывает, когда уровень адреналина достигает критической отметки. Восприятие круто меняется — ненадолго включаются slo-mo, повышенная яркость и тихая классическая музыка. Невозможно удержаться от «эмоционального комментария», глядя, как под отрешенный аккомпанемент мееедленно взмывает в воздух взвод толстенных бабищ, словивших свежую ракету. Ублюдки смешны в момент горячей обработки. А просто так на них взглянешь — кровь стынет (почему-то вспоминаются работы скульптора Шемякина). Причина кроется не в качестве исполнения. В имидже причина.

Все уроды

Право же, так называемые монстры настолько отвратительны, что вмиг осознаешь: простое причинение им смерти — дело крайне гуманное. Даже по меркам Amnesty International и тому подобных подрывных организаций. Будь они хоть алиенами, веребулами да тыквоголовыми, все бы лучше было, честнее. А тут... И людьми-то не назовешь. Выродки. Наверное, это уже личное.

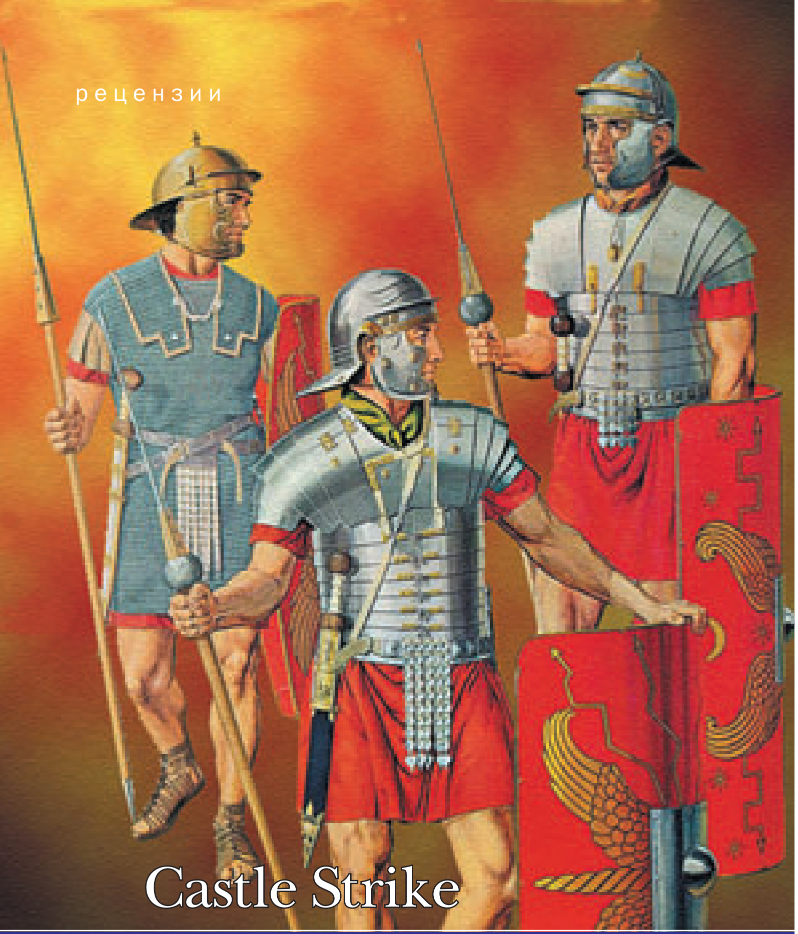
Нет, художники оч-чень постарались. Но, сдается, вся эта антинаркотическая риторика была затеяна исключительно в терапевтических, исцели-себя-сам-целях. Вот я, вот мой недуг, я его воплощаю в оконной замазке (или в чем ты там воплощаешь?) и тут же уничтожаю. Безжалостно. Но, повторяю, просто механическое уничтожение ничью душу не зацепит. Отсюда вывод: мочить следует сверхжестоко. Только OVERKILL наши души и завражует. И заставит улыбнуться, и примирит с окружающей псевдореальностью. Вот тогда и квест за ущербным спиногрызом перестанет казаться нелепой затеей. Сразу придет понимание (которое обычно с опытом) — спасем ли мы с Клавой нашего имбецила, не спасем — не важно. Все одно по прошествии нескольких лет его будет ждать газовая камера федеральной тюрьмы, за разбойное нападение на АЗС или что-то похожее. Самое главное происходит здесь и сейчас. И хочется орать в голос от радостной злобы, когда навстречу несется табун прококаиненных наездников на амфетаминных кабанах, за которыми плотными рядами смыкаются разочаровавшиеся в метадоновых программах операторы карманных мортир, а с флангов подступают вооруженные косами мертвые героинщики, и смотрят на вас мутными глазами, и облизываются... И по всей этой что-то-братии — из двух ракетниц, или из одной, но вкупе с пулеметом, или, черт с ним, с двух пулеметов на ходу, а когда кончатся патроны перескочить на шотганы и побежать навстречу во-он тем, что из-за холма только что вылезли. Опять за спиной топот — да когда же вы угомонитесь?! В сторону. И поливать, поливать. Сволочи. Гады. Выкусите. Не взять вам Чапая. Ух.

Игра, бесспорно, ущербная. Игра, несомненно, безмозглая. Игра, наконец, трэшевая! Но не только. Смотрим шире: позитивный момент раз — это весело. Причем дико. Момент два — это адреналинисто (хоть и отравляется изредка ценное вещество ядом далеко не благородной ярости). Третий момент — светло! В смысле, в игре. Светло и просторно, это тоже влияет на настроение. И еще... Как бы попроще... Чувствуется экзистенс. Понимаете? А вот почему так, объяснить уже вряд ли смогу. Короче, вставляет. Скотина...

Локальная стычка на подступах к химкомбинату. Через пять секунд подступы окрасятся багрянцем, еще через пять все следы смоет невидимый дождь. И в наших сердцах на четверть минуты поселится щемящее чувство одиночества.

Мини-гейм. На пулеметном катере к такой-то матери. Изучайте баллистику, господа!

Эта фрау с ППШ напоминает порядком одичавшую Татьяну «Кысь» Толстую, однако ведет себя куда менее интеллигентно. Хотя и оригинал, бывает, такое устроит в телевизоре...



Все хорошо. Только надо сразу говорить, что это альтернативная история, и тогда летом на Лазурном берегу бить будут, но несильно.

Раздача розог

Говорят, что, когда японцы решили делать «Лексусы» вместо «Тоёпетов», они купили пятьсот «Мерседесов», разобрали их, а потом выкинули не понравившиеся части и вставили свои. Возможно, немецкое RTS-строение сейчас уже почти на грани аналогичного плавного перехода от копирования к первым попыткам творчества.

Николай Третьяков

Немецкая RTS, утратившая черты немецких RTS, но приобретшая другие немецкие черты

Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Оливер Шлеммер (Oliver Schlemmer)
ведущий программист: Кевин Цельнер (Kevin Zellner)
ведущий художник: Оливер Шлеммер
музыка и звуки: Dynamedion Sounddesign, Пьер Лангер (Pierre Langer), Тилман Силлеску (Tilman Sillescu)
разработчик: Related Designs (www.related-designs.de)
издатель: Data Becker (www.databecker.com)

сайт игры: www.castlestrike.de
платформа: PC
дата релиза за пределами Германии: 2 квартал 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.0, 4x CD-ROM, 500 Мбайт на жестком диске.

Подражание лучшим образцам занимает не последнее место в Castle Strike от Related Designs. Отдельные узлы и агрегаты игры обнаруживают немалое сходство с <... III>. И меню так же звякает, и загрузка миссий сопровождается похожими картами местности, и молоток в лапе одного из героев, герцога фон Рабенхорста, напоминает о героях-паладинах, и огибающий рельеф полет камеры тот же, и найм героев в специальном сооружении... все, все указывает на родство. И кампании за все три стороны (немцы, французы, англичане) должно пройти по порядку, чтобы образовалась цельная история.

Работа, респект

Помимо цитирования любимых игр своих создателей, Castle Strike делает шаг вперед в первую очередь в освобождении от национальных игровых штампов. Виданное ли это дело, всего четыре ресурса: железо, камень, лес, золото! Сооружая замок, нет нужды перековывать колхозника на архитектора и основывать для него гильдию. Даже добывать глину, обжигать кирпичи и таскать их к стройке с помощью носильщиков и то не нужно. Быстренько (и, против традиций, не ломая голову) рисуем план замка прямо на земле, а потом непонятно кто (а нам не все ли равно?) «выполняет подряд на строительство». Главное — нарубить в достаточном количестве первых трех ресурсов, распределив патентованным треугольником-«джогдаелом» крестьян по работам. Это есть приемлемо, да.

Управление вообще решительно повернулось лицом к простоте и понятности. Представляете, пять закладок в игровом меню, и это почти все! Есть паритет между правдоподобием и здравым смыслом: как и полагается по науке истории, замок у нас стоит отдельно от деревни, рядовые юниты не могут разрушать здания (чем авторы очень гордятся); подожженные огненными стрелами дома тушатся водой из предусмотрительно выкопанного нами колодца. Игра даже вызывает бледную улыбку... нет, две — когда мы обнаруживаем в списке строений pig farm и когда выясняем, что традиционно орочья свиноферма является в Castle Strike специфически немецким сооружением. Первый росток самоиронии! Она, оказывается, может быть присуща даже соотечественникам Оттмара Хитцфельда (ничего против достойного тренера не имею, просто у него такая рожа, что...). Несмотря на смелую оркопараллель, немецкие михели-пейзане не кричат бодро «зак-зак!» при получении приказов, а тихо, меланхолично и задушевно жалуются на жизнь на своем родном языке.

Местные (полабские) славяне к описываемому в игре времени уже были перебиты, и вот гады-немцы взялись за Мишутку. Отловить разработчиков Castle Strike, снабдить парочку обкурившихся гринписовцев крапивой...

Рекогносцировка, рычание

Это все очень мило, но игра может похвастаться скорее отсутствием недостатков, чем достоинствами. Конечно, нужно уважить усердие авторов, старательно выводивших родимые пятна национальной RTS-школы и мужественно отсекших лишнее: михель-менеджмент с тотальной заботой о бытии каждого подведомственного болванчика, запутанное и неинтуитивное управление и пр. Как результат, игра вытягивает т.н. «добротный» уровень, а дальше не особенно стремится.
Графика пристойная, опрятная, но это та опрятность, что свойственна бедности. Как ни выкручивай настройки на максимум, а деревья в лесу все равно щеголяют гуллитовскими косичками вместо листьев; а то, что большую часть растительности составляют какие-то хвощи, придает лесу совершенно мезозойский вид. А вот на плацу (на открытых пространствах) как-то скучно и голо...
Далее: «драйв» — понятие, конечно, сложноопределимое, но вот при стрельбе из предшественницы «Большой Берты» — «Пустотелой Анны» (Hollow Hannah) — игроки, наверное, вправе рассчитывать на большой бадабум? Както не вознаграждает, не дает gratification, когда после выстрела из вот такой штуки врагов не разрывает в ошметки и они просто падают навзничь. И стены замков рушатся строго вниз и в той же антрацитовой пыли, средь которой возводились... Даже дружелюбно настроенные эксперты отмечают слабость звукового сопровождения в Castle Strike; от себя добавим, что звуки, издаваемые иногда за работой командами пушек и осадных орудий, мягко го-

Мнение об игре

«Черт, как-то слабо оппоненты сопротивляются осадам!» — жалуется человек Петер Грубмайр (Peter Grubmair) с сайта www.gamezone.de, но общую оценку, патриот такой, дает приличную: 8,2 из 10.

На заднем плане (для сравнения) — ординарные пушки. На переднем видим средневековое «оружие возмездия» — прототип знаменитого миномета (ко времени Второй мировой добавился еще один ствол) и ту самую «Аннушку» (Кайзерпушку).

воря, причудливы, да и рычание взрывов не лучше их вида.

Военными хитростями игра тоже не балует: ну да, наш парень может объединить до тридцати (вместе с собой) юнитов в отряд и придать ему уникальный (среди всех героев и единственный у себя) бонус. То, что под одним знаменем могут собираться, например, и лучники, и мечники, — это как-то несерьезно. Да и три тактических режима просто умиляют: при передвижении отряд быстрее бегает, в момент атаки иль обороны даются взаимно обратные бонусы к наносимым повреждениям и «хитам». Впрочем, их комбинация с «геройским» (защитным или атакующим) бонусом небесполезна. Очень любопытно (и национально-специфично) оружие в игре, здесь тоже есть проблески креативного мышления и юмора, что ли. Особенно интересны стрелки с аркебузами напе-

В статике невозможно передать, насколько вот эта осадная башня при переваливании через мелкие ухабы похожа на джавский sandcrowler.

ревес (harquebusiers), опять кого-то нам напоминающие, и зачумленный (plague victim), засылаемый к врагу для, естественно, его заражения. Занятно, но скорее отражает современные взгляды на ведение войны...

Репримант, расплата

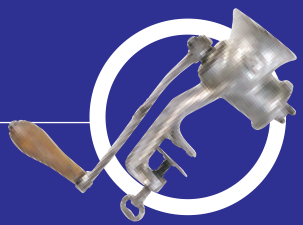
На страницах любимого журнала уже указывалось на вольности в интерпретации работниками Related Designs мировой истории (в частности, в их прошлогодней No Man's Land: Fight for Your Rights!). Да, «Лжедмитрий был Первомамай», и немцы имеют право на собственные взгляды такого рода, но в Castle Strike несколько удивляет франкофобия, вернее, ее градус. Хогбеноподобное (особенно хорош свояк старого герцога, князь фон Гогенштайн) семейство фон Рабенхорст (-Вессель?) враждует с малфоями фон Драхенфеллами (von Drachenfell), путем брака been-a-son дочки по имени Svea с британскоподданным Джеффри Спокойным (Geoffrey the Calm) вторгается в Столетнюю войну. Нужно ли говорить, что Драхенфеллы — французские прихвостни и совместно с лягушатниками творят жуткие злодеяния? Особенно хорош один французский герой, мавр Абдул Аль-Хазред, который «не ведает, что творит» (куда уж ему понять, арап ведь). И паладины в интерпретации немцев — «псы, поджавшие хвосты» после неудачи Крестовых походов (а Барбаросса?), и инквизицию испанскую «Монти Пайтон» пакостный изобрел — вся инквизиция была, оказывается, французская. Такое впечатление, что Орадур — это немецкая деревня, в которой и находится штаб-квартира Related Designs. Бедная объединенная Европа... Или немцы, которые, наверное, впервые прилично «обанглличанили» игру, метят на американский рынок? Отловить разработчиков Castle Strike, снабдить парочку упившихся абсента клоунов — Бима и Бома, заслуженно изгнанных из Cirque du Soleil, большим пучком розог...

«Даже когда твой отряд полностью перерезали, а ты спешно отступаешь, теряя лицо, выражение лица терять нельзя!» Торвальд фон Рабенхорст (обезьяна в парике), убегая от Альриха фон Драхенфелла, кровного врага.

Rainbow Six 3: Athena Sword

Вам не найти лучшего повода, чтобы снова раствориться в RS3-безумии, друзья. Пол, рост, вес и возраст значения не имеют. Добро пожаловать в органы.

Тактический шутер
от первого лица



Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Давид Солиани (Davide Soliani)
ведущий программист: Лучано Морпурго (Luciano Morpurgo)
арт-директоры: Фабио Пагетти (Fabio Pagetti),
Давид Рупиани (Davide Rupiani)
музыка: Билл Браун (Bill Broun), Soundelux Design Music Group
разработчики: Ubisoft Milan (www.ubi.com),
Red Storm Entertainment (www.redstorm.com)
издатель: Ubisoft (www.ubi.com)

сайт игры: www.rainbowsix3.com
платформа: PC
дата релиза: 10 марта 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1400+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 8.1, 2 Гбайт на жестком диске.

Билет на повторный сеанс

Каким бы вы хотели видеть аддон к лучшему тактическому шутеру в мире? Нет, только честно. Несколько сотен новых карт? Тонны оружия? Гранатные россыпи? Десятки гаджетов и по нескольку вариантов глушителей на каждый ствол? Раритетный .44/45 S&W Hand Ejector? Неверный ответ. Вон из класса.

Михаил Бескакотов

Raven Shield всегда намекала нам на пользу умеренности. Ведь только в этой игре можно ограничиться парой многопользовательских карт и G36K, утонув при этом в адреналине на долгие месяцы. Еще, конечно, нужны надежные товарищи по команде и, желательно, выделенный сервер. Но разве такие пустяки остановят вас от вхождения в абсолютную, бесповоротную тактико-шутерную нирвану?

Ритуал

Сложносочиненных мнений быть не может. Вы либо сходите от Raven Shield с ума, либо ни черта не понимаете в компьютерных играх. Да, пришло время выбирать: вы или встаете со стула, мчитесь за своей копией Athena Sword и, не моргнув глазом, прощаете ей все шероховатости, или немедленно перестаете прикидываться, что понимаете, зачем нужно проводить за компьютером сутки напролет, покупать Единственный Журнал и пропускать субботнее сольфеджио ради партии на Import_Export. Настоящая КИ-жизнь прошла мимо вас. Стыдитесь. Athena Sword бесценна хотя бы тем, что заставляет вас снова, спустя год, вернуться к гениальной третьей «Радуге» и шкурой почувствовать, что над настоящими играми не властно время. Пускай в аддоне всего лишь восемь однопользовательских карт, а все инновации в области, так сказать, дополнительного контента ограничиваются семью новыми «пушками», на него стоит потратить время.

Это дань уважения авторам оригинальной игры, инвестиция в Rainbow Six 4, действие настолько же обязательное, как чистка зубов или поход на еще один плохой фильм Финчера.

Пейнтбол

Западные рецензенты не знают, за что похвалить никакой, в общем-то, аддон для великой и самодостаточной игры, поэтому отчаянно цепляются за разные глупости. В частности, среди них бытует мнение, что, если бы не новый режим Capture the Enemy, можно было бы смело утверждать, что Ubi совсем потеряла нюх, обнаглела и скармливает нам карты, которые из Интернета можно бесплатно выгребать чемоданами. А форумная общественность уже подняла вопли, дескать, откуда в миланское подразделение Ubi понабрали таких дремучих уровнестроителей. Конечно же, все эти люди слегка, самую малость, преувеличивают: фирменные уровни хоть и грешат фальшивыми дверьми, спорными дизайнерскими находками и детдомовской скупостью интерьеров, но все равно они на много порядков превосходят самые удачные плоды самодельного творчества. Главная особенность карт Athena Sword — исполинские размеры. Играть на новых картах вчетвером (и даже вшестером) скучно, слишком долго приходится бродить по пустынным коридорам. Другое дело сингл: уже первое задание заставляет жизнерадостно скрипеть зубами при составлении плана штурма, а на поле боя проявлять чудеса спортивного ориентирования.

Типичная предмиссионная толчея. Или все-таки молитва?

Алло, подстанция? Где текстуры? Это, между прочим, высший уровень детализации. Но мы любим Raven Shield не за это, правда же?

Когда дело доходит до вывода заложников, понимаешь, насколько графика улетела вперед всего лишь за год. По сравнению с бычьем из Far Cry эти второстепенные ребята выглядят ну просто никак.

Что же до Capture the Enemy, то это, любезные, срам настоящий. Команды выходят друг на друга, вооружившись пневматическими хлопушками. Тот, в кого попали, не отдает швартовы в привычном режиме, а замирает на месте как вкопанный. У бедолаги есть десять секунд, в течение которых до него должен дотронуться либо товарищ по команде, либо вражеский игрок. В первом случае происходит магическая реинкарнация, во втором — путешествие на скамейку запасных. До следующего раунда. Такой вот, понимаете ли, шаг навстречу «спорту», весне и любви. Оно, может, забавно играется, да и девочки в восторге. Но суровой атмосферы спецназовских боев насмерть, которой игроки в Raven Shield подпитывали свои энергетические центры, словно высокооктановым горючим, в этом режиме попросту НЕТ. Вся атмосфера растворяется под гнетом резиновых шариков для игры в салочки.

Optional

С Capture the Enemy все понятно — прощай, синеокий. Прочие же сетевые (Adversarial Terrorist Hunt, Scattered Hunt и Kamikaze) базируются на режимах старых, давно знакомых. Отличия настолько несущественны, что говорить о них — толочь воду в ступе. Главное, что есть где порезвиться и с на редкость сообразительными ботами (два года спустя после событий материнской игры, средиземноморская, понимаете ли, однопользовательская кампания, Греция, Италия, Монте-Карло, все дела), и с живыми соперниками — тут весьма кстати трогательный привет с того света, выполненный в виде ремейков старых добрых карт Embassy, Siberian Base и Subway Station из предыдущих частей Rainbow Six. Есть и самый распоследний патч, поставляется в комплекте с аддоном. К тому же вся роскошь оригинального Raven Shield на месте, никуда не делась. Что называется, бери и играй. Поэтому не нужно сомневаться. Ныряйте с головой в лучший тактический шутер современности. Устраивайте на уругвайском сервере пистолетные дуэли, стройте идеальные планы штурма, окучивайте в режиме Lone Wolf три десятка террористов на максимальном уровне сложности. Наслаждайтесь!
Хоть с аддоном, хоть без.

«Король друидов-2: Пунические войны»

Идеальная RTS для тех, кому уже надоело добывать и строить, но еще хочется играть.

Стратегия
в реальном времени

Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Габриэль Добрев (Gabriel Dobrev)
ведущий программист: Ивко Станилов (Ivko Stanilov)
арт-директор: Петр Станимиров (Peter Stanimirov)
композитор: Александр Тодоров (Alexander Todorov)
продюсер: Габриэль Добрев
разработчик: Haemimont Games (www.haemimontgames.com)
издатель: Enlight Software (www.enlight.com)
издатель в России: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

сайт игры: www.enlight.com/nemesis
платформа: PC
дата релиза: Март 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 400, 128 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 6x CD-ROM, 664 Мбайт на жестком диске.

Кельты в космосе

Бывшие братья по соцлагерю из солнечной Болгарии продолжают издеваться над историческим наследием друидов. Если считать RTS детским конструктором, то в Haemimont Games отказываются читать инструкцию. Их «Король друидов-2» последовательно нарушает все правила жанра с неизменно блистательным результатом. Олег Хажинский

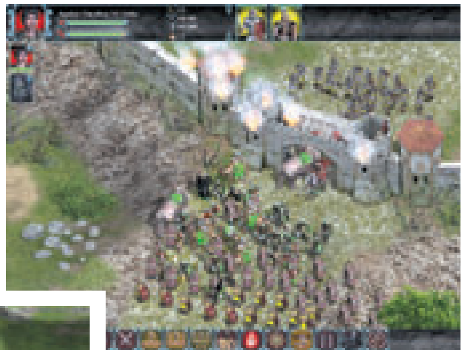
В этой игре не существует ограничения на размер армии, гигантские карты-уровни не пересечь без ночевки, количество городов с поселениями зашкаливает за три десятка, все необходимые здания и крепостные стены уже построены и разрушать их не разрешается, ресурсов всего две штуки и собирать-добывать их не нужно, люди родятся в тавернах за медный грош, огромные армии каким-то чудом умещаются в игрушечного размера домиках, воины свободно проходят друг через друга и все, как один, слушаются человека на белом коне — своего героя. Здесь каждый умеет из подручных средств собрать, а затем и разобрать катапульту, здесь у самого заштатного юнита за плечами вещевой мешок, в котором можно хранить только четыре предмета, здесь боевые слоны и всадники на верблюдах в порядке вещей, здесь еду возят на осликах, а у крепостных ворот отсутствует электроподъемник. Все это вместе называется по-разному. В одних странах Nemesis of the Roman Empire, в других — Celtic Kings: The Punic Wars. У нас же, согласно исторической традиции, — «Король друидов-2: Пунические войны».

Ручная работа

Вторая часть, исправленная и дополненная. Движок остался прежним и теперь смотрится даже не устаревшим, как полтора года назад, а каким-то, право, вневременным. Старая школа strikes back: ковер ручной работы с тщательно прорисованными трещи-

нами на верстовом камне выглядит куда аутентичнее современных 3D RTS. Хотя, конечно, нас мучают порой фантомные боли в ампутированных конечностях — камеру по правой кнопке мыши не повернешь, масштаб изображения «колесиком» не изменишь — хотя могли бы ради приличия «отрендерить» своих иберийцев в трех экземплярах.
Кстати, о галлах. Вторая часть игры отличается от первой главным образом линейными размерами.
Конфликт друидов с римлянами не забыт, но временно отправлен на второй план.
Количество участников увеличилось вдвое, и на повестке дня теперь Пунические войны — римляне против карфагенян. Галлы и совсем, совсем дикие иберийцы в новой игре имеют вид бледный и стараются особенно не отсвечивать.

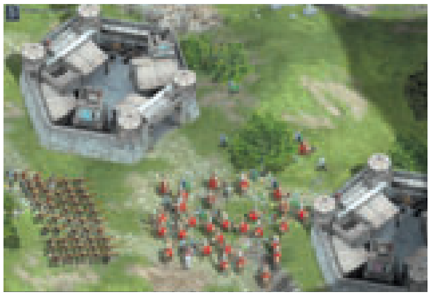
Устав ждать начала атаки, мои воины покинули пределы крепости и решили немного наподдать заносчивым римлянам. Не пробуйте повторить это у себя дома.



Здесь нет строительства, а значит — и разрушений. Вы можете лишь слегка повредить здания, не более.

Ослиная почта

Карты уровней сделают честь любой РПГ — посреди лесов и полей древней Испании высятся города, форты и крестьянские поселения. В игре всего два ресурса — золото и еда. Золото собирается в виде налогов и требуется для покупки армий и продвижения по «научной» части. Еда важнее, потому что без провианта многочисленные армии начинают хиреть, а затем и вовсе тают, как утренняя дымка под жарким солнцем. Стоит вам отправить пять десятков элитных пращеметателей за пределы родной крепости, у них тут же просыпается бешеный аппетит. По сути, снедь в Celtic Kings — это запас кислорода, а территории за пределами крепких стен — безвоздушное космическое пространство. Авторы рекомендуют перед началом крупных военных кампаний подкопить запасы съестного, иначе война может закончиться раньше, чем всем того бы хотелось.
Провизия добывается в деревнях и осликами отправляется в крепости. Эффектными росчерками пера в стратегическом «виде сверху» игрок рисует цепочку поставок. У противника между тем собственные планы в отношении последнего урожая корнеплодов. Бесконечные войны за источники ресурсов, контроль границ, охрана транспортных путей — для обитателя Celtic Kings это ежедневная реальность.
Армии антагонистов (читай: космонавтов) не могут долго находиться в безвоздушном пространстве. Их цель — очередная крепость или форпост, здесь можно восстановить силы, здесь относительно безопасно. Всякое здание в игре является памятником то галльской, то не менее древнеримской архитектуры и с лица земли снесено быть не может. Даже если к стенам форта приблизится армия недружелюбно настроенных последователей Ганнибала с дюжиной осадных орудий, нам не отсидеться в крепости — осажденным придется покинуть стены и разобраться с противником в чистом поле. В результате игроков ждут сюрпризы. Кажущееся совершенно пустым и готовым к захвату здание вдруг извергает из себя целую орду: в довольно узком дверном проеме один за другим начинают появляться боевые слоны, священники с магами, кавалеристы и бородатые мужчины на белых конях — герои, как мы уже знаем.



За спасительными стенами крепостей бойцы в относительной безопасности — здесь они отъедаются после очередного сражения.

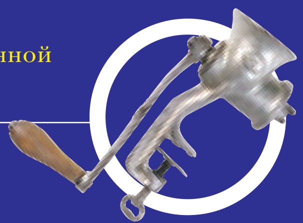
Конек-горбунок

Эпические сражения — безусловный конек Celtic Kings. Игре совершенно все равно, сколько юнитов вы решите произвести на свет (было бы чем кормить). Сержанты в местных бараках готовы работать в три смены, резиновый town hall в состоянии принять всех желающих, а к одному герою «цепляется» до полусотни воинов. Одно движение мыши — и вот уже армия движется за своим предводителем, а ведь под боком арена, где так легко воспитать еще одного героя, а за ним — следующего...
Авторы ввели в обиход «мораль», а значит — армии можно обратить в бегство.
Используя «стратегический вид» или монитор с очень хорошим разрешением, полководец может управлять несколькими ратями одновременно, но лишь до того момента, когда воины сойдутся в жестокой хватке. После этого управлять кем-то в отдельности практически невозможно — на экране, как водится, манная каша с комками. Однако разработчики стараются облегчить нам жизнь, чего стоит хотя бы возможность по кнопке «ctrl» атаковать всех юнитов выбранного типа. Но какой, простите, тип, когда на экране ползают ожившие тесты Роршаха!
Выход есть: не брать числом, брать умением, отказаться от игры на fast forward, внимательно следить за выкрутасами местного алгоритма нахождения путей (он тут дурачок, в отличие от AI) и помнить о регулярном трехразовом питании. Соблюдайте эти условия — и, возможно, Карфаген продержится на пару сотен лет дольше.

Dead Man's Hand

Седло, шляпа и сапоги — вот и все, что делает мужчину мужчиной. Dead Man's Hand предоставит вам и то, и другое, и третье, плюс револьвер, пять карт и игральные фишки. По окончании действа вы обязательно будете разговаривать с сильным испанским акцентом и орлиным взором проницать рукава собеседников на предмет утаенных тузов. Настоящий лаконичный вестерн.

Симулятор вооруженной игры в покер



Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Тимоти С. Герритсен (Timothy S. Gerritsen)
ведущий программист: Мэттью Свини (Matthew Sweeney)
арт-директор: Роуэн Аталла (Rowan Atalla)
сценарист: Вильям Хаскинс (William Haskins)
композитор: Майк Ларсон (Mike Larson)
продюсер: Джей Кинг (Jay King)
разработчик: Human Head Studios (www.humanhead.com)
издатель: Atari (www.atari.com)

сайт игры: www.dead-mans-hand.com
платформа: PC, Xbox
дата релиза: Апрель 2004 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0b, 4x CD-ROM, 2 Гбайт на жестком диске.

Тузы и восьмерки

В 1876 году в Дедвуде, штат Южная Дакота, за игрой в покер в салуне #66 выстрелом в затылок был убит Дикий Билл Хикок, один из самых известных ганфайтеров Дикого Запада. В момент, когда пуля 45-го калибра прошла сквозь голову Билла, у него на руках были бубновый и трефовый тузы, а также червовая дама и две восьмерки — пик и треф. Этот расклад — тузы и восьмерки — вошел в новейшую американскую историю под названием «рука мертвеца».

Фраг Сибирский

Dead Man's Hand — аркадный вестерн, разработанный Human Head Studios (эта контора набила руку, отображая данный временной период во второй части Blair Witch Chronicles). Более всего он интересен не графическим движком (типовой Unreal с более-менее кубическими горами и лесами) или механикой перестрелок (она, несмотря на усилия физрука Karma 2.0, не столь уж далека от древней (1997 г.) игры Outlaws), а тем, что боеприпасы мы добываем не в честном бою, но выигрываем в отчаянный «техасский холдем». Перед стартом каждого уровня наш ганфайтер (Дюк Нюкем с испанским акцентом и пулей в спине), подобно Доку Холлидею, подсаживается к небольшой дружеской игре в покер.

Вечер за

И если выигрываешь полный патронташ для револьвера на первой сдаче, бросить карты и уйти просто невозможно. Надо сыграть еще один круг — поправить благосостояние двустволки. И еще — пара картриджей для «Льюиса»...

Дружеский покер продолжается до тех пор, пока на руках у отважного пистольеро не окажется даже пары двоек, и на смертельную схватку с очередной бандой мародеров, возглавляемой одним из девяти типических суперганфайтеров, он выйдет не только без боеприпасов, но и без штанов, зато с побелевшей после бессонной ночи физиономией и трясущимися от горечи поражения руками.

Попытка честной борьбы: вождь Flat Iron предпочитает ножи, Эль Техон по мере сил следует тому же кодексу чести. Впрочем, у парня с разукрашенной физиономией ножи все равно летающие...

Экологически чистые трюки: не страдают ни лошади, ни каскадеры...

Примерно так выглядел Дикий Билл за пару-тройку секунд до остановки сердца. Уходя в мир иной, не бренчите шпорами.

Отменный получается гандикап для злодеев! Запомните: покер в Dead Man's Hand — это главное (достаточно, впрочем, расшифровать название проекта), а все перестрелки и драки в салунах, погони на упитанных скакунчиках, где сраженного участника долго волочит за пойманную в стремя ногу по острым камням, блуждания по лесам и индейским резервациям, со вкусом обставленные убийства проституток, пианистов и священников — второстепенное. Игра для настоящих мужчин — не тех, что мечтают завладеть шестизарядником, а для тех, что мечтают этот шестизарядник иметь на бедре, сидя с каменным лицом спиной к стене за огромной горой наличности. Конечно, приятно положить шесть пуль от бедра в башку грозы Мексики (при каждом попадании раздается приятный звон уязвленной свинцом сковородки и выскакивает точное число перегнанных на счет вашей Пресловутости (она же Легендарность) очков), но вдвойне приятно сделать это, предварительно поймав королевский флэш при смене трех карт!

Маверик

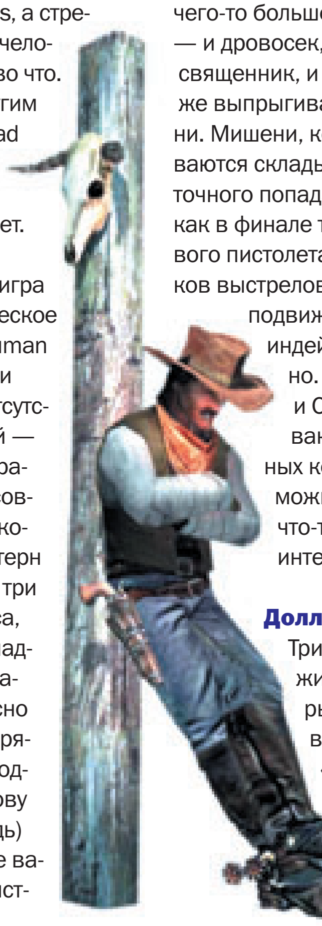
Вообще игра — аттракцион тематики «Дикий Запад» на студии «Юниверсал». Прямой маршрут (бонус-выходы на бис за ответвления не считаются), картонные ковбои, появляющиеся в донельзя предсказуемых окнах, лубочные индейцы и служители парка, замаскированные под притесняемых мексиканцев. Dead Man's Hand процитирует вам сотню вестернов буквально и еще тысячу — на уровне тонких полунамеков. Например, все cut-scenes обставлены как показ первой настоящей фильмы в театре братьев Люмьер: с царапинами на пленке и оглушительным треском проектора на правах звуковой дорожки. Это, как вы понимаете, прямая отсылка к открывающей секвенции изумительного фильма «Тумстоун». Особенно авторы налегают на трилогию о долларах (чего только стоит начальное освобождение из тюрьмы!) и фильмы о Джанго... То, что главный герой здесь не обученный грамоте ублюдок мексиканского происхождения (по имени, кажется, Эль Техон), убивающий все, что только ходит или ползает по этой земле, зачисляет Dead Man's Hand скорее в спагетти-вестерны. Старина Эль предпочитает популярную ганфайтерскую стойку «засади пианисту в спину, покуда он занят своим делом» и не стесняется выходить с дробовиком против ножа. Скриптовые тиски беспощадно сжимаются во время поездок на лошади (странное ощущение, больше всего напоминающее езду на низколетящем драконе)... Причем помимо поражения пешеходов (мексиканцы не считаются) и всадников, в такой ситуации высоко котируется образцово-показательная стрельба по бутылкам, арбузам и салунным вывескам (вообще высший шик). Да, медикаменты (почему-то в седельных флягах с красным крестом) тоже усваиваются прицельной стрельбой от бедра.

Игра балансирует на тонкой грани между заскриптованным шутером модели Medal of Honor и откровенным тиром для светового пистолета, и последнее скорее плюс, чем минус. Ступая по единственной узкой тропинке, Эль Техон не только однообразно язвит врага в лицо

или брюхо девятью граммами свинца, но и пропагандирует цирковую пистолетную эквилибристику. Тут-то и вступает в дело «Карма». Затаившегося снайпера сносит сорвавшийся после меткого выстрела крюк, на покатившейся телеге взрывается бочонок с порохом (исчезает половина городка), загодя выпущенная пуля приводит в действие тщательно замаскированную ловушку, и огромное усеянное шипами бревно вместо нашего героя перемалывает двух-трех коварных дровосеков. В вестерне всегда должно быть множество интересных и многообещающих мишеней, и, если ганфайтер не палит направо и налево, точно выскочивший из китайской опиумной палатки Кудрявый Билл, его мастерство ржавеет. Уж насколько эпической по замыслу и исполнению креатурой являлась Outlaws, а стрелять там, кроме человеков, было не во что. Впрочем, по другим параметрам Dead Man's Hand классике от LucasArts уступает. Во-первых, это очень короткая игра (похоже, хроническое заболевание Human Head): сложности сложностями, отсутствие сохранений — отсутствием сохранений, но если современный высокобюджетный вестерн побеждается за три с половиной часа, где-то что-то неладно. Во-вторых, насколько интересно здесь выносить рядовых злодеев (одной пулей в голову или двумя в грудь) — тебя они тоже валят довольно быстро, двумя-тремя хорошо поставленными пулями, прямо как в Far Cry, — настолько же грустно терпеть дуэли с боссами.

Большой недостаток игры — невозможность прятать револьвер в кобуру (дробовик — в чехол). В каждую дуэль мы входим со «стволом» в руке, и самая интересная (зрелищная!) часть поединка выпадает.

Такая мелочь, как самосожжение, боссов не смущает. Они все равно продолжают метать в стену динамит.



Картонные мишени не должны быть умными — они должны эффектно выскакивать и двигаться по одной линии, покуда мы припадаем на одно колено и хладнокровно выдавливаем пулю. От боссов же хочется чего-то большего. Но все они — и дровосек, и индеец, и священник, и игрок... — те же выпрыгивающие мишени. Мишени, которые отказываются складываться после точного попадания, совсем как в финале тира для светового пистолета. Пара десятков выстрелов в голову неподвижно стоящему индейцу — это скучно. Сержио Леоне и Outlaws доказывают, что в подобных конфликтах можно придумать что-то куда более интересное.

Долларов больше

Три класса оружия: револьверы, дробовики и винтовки. «Деррингжер», обрез двустволки или однозарядный «Баллантайн» — это, конечно, занятно, но лично я на протяжении всего шоу сметал все живое из старого доброго «Писмейкера». Причем на любом расстоянии. Вдали — нормальным огнем, вблизи — огнем альтернативным, связанным с мгновенным выхватыванием револьвера из наискось висящей на бедре кобуры, разворотом его в сторону соперника и отбиванием ребром ладони свободной руки курка с подпиленной «собачкой» (у этого экземпляра нет самовзвода)... Исчерпывающий и самодостаточный инструмент. Револьвер под биркой два с купированной возможностью скоростной стрельбы, извините, и рядом не стоял. Дробовики вообще, кажется, оружие для той категории игроков, что страдают близорукостью, но в вестернах по соображениям имиджа предпочитают обходиться без очков — поражают соперника холодным взглядом и готовят обрез... Все вооруженные люди в чем-то равны, но люди с револьверами равнее всех остальных. Винтовка, особенно барабанная, на дальних дистанциях — еще куда ни шло, на средних и ближних (особенно в публичном доме или салуне) правит «Писмейкер». Dead Man's Hand — игра больших, но довольно-таки нереализованных возможностей. Она слишком заскриптована и прямолинейна, чтобы быть настоящим FPS в экзотическом окружении, как Outlaws. Для безыдейного тира здесь чересчур красивый физический движок, слишком много иронии по поводу законов жанра... Наверное, сейчас возможны только такие компьютерные вестерны. Позволяющие самому стрелять с бедра, играть в покер и собирать бонусы за головы опциональных злодеев — дабы игру не назвали полигональным кино... Но в то же время — стыдящиеся своей интерактивности. Ведь все, что авторы КИ-вестерна знают о жизни, они усвоили из фильмов Джона Уэйна. И каждый островок геймплея, не включающий в себя запуск меткими выстрелами скриптовых киноцитат, кажется разработчикам изменой канону. Нельзя требовать абсолютной (или хотя бы относительной) свободы от игры, построенной по телевизионному сценарию.

«Мир викингов» (Northland)

Тотальный микроменеджмент в макроколичествах, как это уже было в Cultures 2. Труд и только труд!

Опять, как прежде, как всегда

Заранее, заранее отмечаем, что локализация качественная. Ну разве что звучит «столяр», а пишется «плотник», но это не мешает составить адекватное представление об оригинале, Northland от Funatics. А вообще-то коренное название игры — Reise nach Nordland — похоже на «Дранг нах остен».

Николай Третьяков

Германская RTS

те, кто

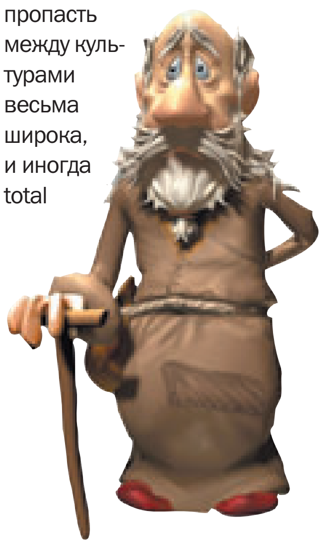
ведущий гейм-дизайнер: Томас Фридманн (Thomas Friedmann)
ведущий программист: Томас Хойзер (Thomas Hauser)
арт-директор: Торстен Кноп (Thorsten Knop)
композитор: Фабиан дель Приоре (Fabian del Priore)
разработчик: Funatics Software (www.funatics.de)
локализация: Snowball Interactive (www.snowball.ru)
издатели в России: snowball.ru (www.snowball.ru), «Новый Диск» (www.nd.ru)

сайт игры: www.snowball.ru/vikings
платформа: PC
дата релиза в России: Март 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 500 (рек. Pentium III 600), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), DirectX-совместимая видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1, CD-ROM, 750 Мбайт на жестком диске (рек. 1 Гбайт).

Немцы. Германцы. У них квадратные (долихоцефальные) головы; у нас — круглые (брахицефальные). Они — асы; мы — ваны (производное от «венд», или «венед», как считают некоторые исследователи). Что им хорошо, то нам, как правило, не.
В отличие от германцев, славяне (наряду с кельтами) восходят к «культуре погребальных полей» (Urnfield culture); в силу чего те же болгары делают игры серии Celtic Kings. Ну а немцы жить не могут без братьев-викингов и игры строгают только про них.
При локализации немецких игр следует помнить, что немцы не знали ни похоронных урн, ни спиральных орнаментов, ни привычки расписывать деревянные тарелки и вешать их на стену (свойственной не только русским, но и бретонцам). То есть пропасть между культурами весьма широка, и иногда total



Ну не похож этот тип на друида, хоть и умеет открывать волшебные сундуки! И вообще, друидов у викингов не было. Интуитивно германцы понимают, что вся coolness — от Urnfield'а, и пытаются подражать.

Вкрадчивый, но строгий голос только что объявил сарацинов врагами и приказал стереть в порошок вот эту недостроенную мечеть, которая обрушится, вы не поверите, на манер печально известных WTC-башен. Неполиткорректно, господа!

conversion немецкой игры кажется более предпочтительной, чем ее локализация.

Какое все красивое

Потому что «Мир викингов» уж очень тяжек для негерманца. Здесь все выглядит чересчур миленько: сами викинги, их фермы и жилища, деревца, грибки, олешки; все истекает патокой и жаждет услышать от нас «сюсю». Однако несоответствие кукольности игры тому, чем приходится в ней заниматься, разительно и вызывает прямо-таки когнитивный диссонанс: если все выглядит так, как будто целевая аудитория — девочки младшего школьного возраста с огромными белыми бантами, зачем тогда много-много видов ресурсов и бесчисленные апгрейды зданий и профессий? Это негуманно по отношению к детям. С другой стороны, это как-то, право, обидно — всерьез заниматься профессиональным ростом, экипировкой и удовлетворением потребностей стада бормочущих рогатых томагочи. Оскорбительно для взрослых, которым придется осваивать строительство, учить «горячие клавиши» и просчитывать многозвенные (техно)логические цепочки между нуждами колченогих обаяшек и их насыщением пятьюдесятью пятью видами сложносоставных товаров. Утяжелить и затуманить — это вообще очень по-немецки. Вот на кой надо было делать в здоровенном персональном викинг-меню отдельные команды «атаковать животное» и «атаковать здание»? Почему нельзя просто и привычно обвести галдящих человечков рамкой, а нужно сначала щелкнуть мышкой на свободном месте? Наверное, это все те же маленькие культурные различия...

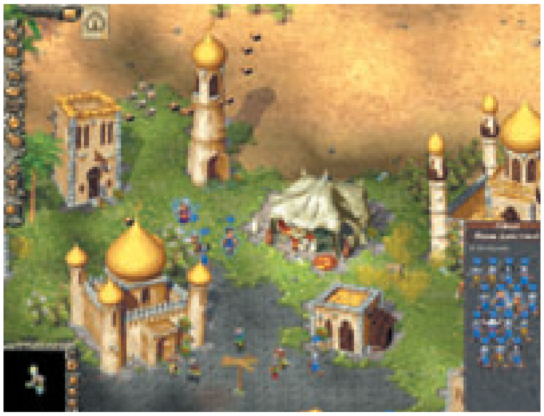
Arbeiten!

Кто-то изрек еще о Cultures 2, предшественнице «Мира викингов»: «Вы или полюбите, или возненавидите эту игру за ее микроменеджмент». Скорее — второе, с учетом того, что создатели серии ни за что не поймут вопроса «Жизнь — на фига она в играх?» даже в переводе. Стремление к подрывающему здравый смысл реализму устойчиво, как ясень Иггдрасиль. Накормить людишек? Проще пареной репы. Достаем чертежи из сундука, добыв предварительно глины, дров и камней (для чего прежде подопечных нужно наградить профессией сборщиков). Даем еще одному якобы симпатяге профессию строителя, по клавише «b» (хинт!) открываем меню строительства, созидаем ферму (причем строители будут ходить за бревнами в «таунхолл», где хранятся припасы). Потом переселяем новоявленного пейзанина на ферму, он растет в уровне, и, когда наберет опыт, строим, если нам можно, мельницу, назначаем фермера мельником и командируем на мельницу, а на его место ставим другого (прямо сим-карьера какая-то); носильщик же обеспечит бесперебойное снабжение мельницы зерном. Хлеб без

свежей воды не испечь, поэтому, кроме пекарни, понадобится колодец. Выучили-из-мельника-заселили пекаря, хлеб пошел, пошел хлебушек. Викинги сыты. Фууу...
Нужно ли говорить, что дровосеки, каменотесы, глиняных дел мастера и пр. тоже профессионально растут, их здания многократно совершенствуются, а необходимые для этого производные ресурсы взаимоопосредованы? Или что здесь никуда без умения торговать (эээ... изощренно), воевать, раздавать мокасины и строить спальные районы? Кстати, доказательством вымученности игры может служить то, что сведение женщин (кроме героев) исключительно к роли hausfrauen не вызвало хотя бы малого общественного резонанса (представляете себе подобный жесткий антифеминизм в The Sims?). Брунхильды-Кримхильды спешно бракосочетаются с Эйнурами-Олафами, а потом рожают детей (пол — на заказ) и кормят задаром всех обитателей своего дома. Беспросветный быт, разрядки никакой — ни для фру, ни для игрока. И потребности у викингов все больше насчет пожрать. Ну, конечно, можно помолиться, но мистерий, гусляров или арфистов не ждите. Никакого потлача или карнавала всей деревней. Другая культура.

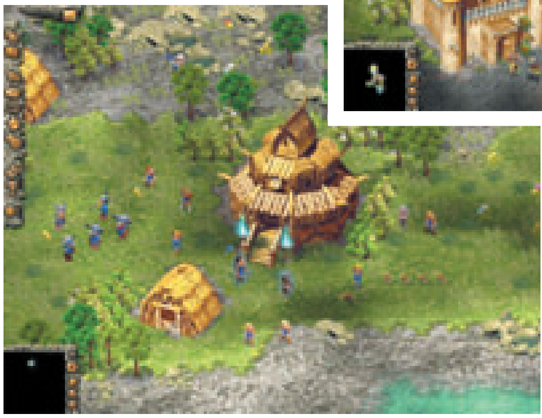
Odin, I await thee

И хотя кампания заведет самых стойких игроков в ад (Хель) и небесные чертоги, все будет чертовски буднично: строй деревню, занимайся хозяйством. Нестойкие же игроки быстро завоют, как волк Фенрир... Это, кстати, любопытно: германская мифология, притягиваемая к игре, полностью ей соответствует. В самом деле, Валгалла ведь очень скучное место, никаких чудес, ничего таинственного там нет, и всем известно, что местное бытие — бесконечная party с обжираловкой для избранной публики (Валгалла суть предтеча и архетип верхотурных доналдтрамповских пентхаусов?). Да, знатоки серии скажут, что потребности викингов теперь можно вообще отключить (чего не было раньше, в Cultures 2: The Gates of Asgard) и, проигнорировав таким образом большую часть игры, сконцентрироваться на миссиях кампании: к примеру, спасении сарацинов от неких существ в форме змеи. Оные мелкотравчатые гидры тупо и хиленько нападают на скандинавов, издыхая, пока голос за кадром вещает: «О, какое страшное шипение! По силам ли нам справиться с ними?». Появление мифического плохиша Локи не очень сильно оживляет действие. Вот герои игры, которые должны были полюбиться игрокам за победу над змеем Мидгарда (Ёрмунгандом) в финале прошлой серии, опять собираются вместе. Коварный трикстер втирается к ним в доверие и, говоря словами разработчиков, «abuses our heroes», чтобы строить козни папе Одину. И теперь ясно, почему немецкие игры все такие серьезненькие и основательненькие. Вдумайтесь: единственный стоящий шутник в германо-скандинавском языческом пантеоне суть единственный злодей; обратное верно.
Наверное, это и есть культурный архетип, лежащий в основе знаменитого нордического характера, который улыбается нам, будто губернатор Калифорнии: викинги-солдатики постоянно и громко предаются основному занятию канадцев Теренса и Филиппа.

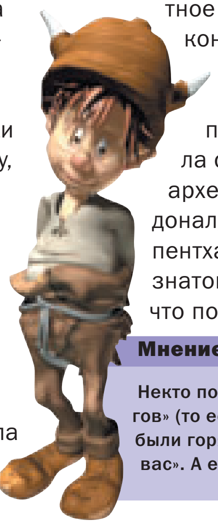


Бьярни-викинг (племянник Лейфа Эриксона) и его жена Кира (византийская принцесса) встречают старого друга Хаджи, храброго сарацина.

Вон та отдельно стоящая носатая фигурка в плащике — не кто иной, как Локи «Юкол» (Ykol) Злокозненный, персонаж Нила Геймана (Neil Gaiman) и героических саг.



Предоставленные самим себе викинги предаются неразборчивой гортанной болтовне; ордунг олицетворяют четыре зайца, панцер-колонной передвигающиеся внизу и справа от местного «таунхолла».



Мнение об игре

Некто по имени Tha Wiz (www.gamezone.com) дает «Миру викингов» (то есть Northland) 8,5 балла из 10 и изрекает: «Если вы были горячим поклонником Cultures 2, то Northland — игра для вас». А если мы не были горячими поклонниками Cultures 2?

игровое железо

#05 (2004)

приложение

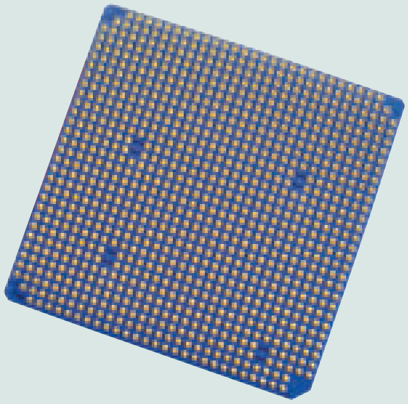
129

Хотите впечатление от Cebit 2004 в одном абзаце с точки зрения в меру стороннего посетителя, способного отличить материнскую плату от видеокарты, прилежно следящего за нумерацией «Пентиумов», но не более того? Пожалуй, в таком порядке: беспроводные коммуникации для «умного дома» и всеобщей мобилизации, бытовые аудио-видеокомбайны на базе ПК, шина PCI Express, полтонны мобильных телефонов со встроенными камерами и... очень много моддинговых корпусов!

Це бит

1

Один раз в году, по весне, в приятном городе Ганновере, что в Германии, проходит видная компьютерная выставка Cebit. Ввиду гомеопатического дозирования технологических новинок на родной персонально-компьютерной платформе пришлось отправиться за правдой самолично. На колонку этих самых новинок набралось вполне. Уже что-то. *стр. 130*



Переходной процесс

2

Выпущенные в свет прошедшей зимой процессоры на ядре Intel Prescott выступили столь неуверенно и настолько явно проигрывали на одинаковой частоте своим Northwood-предшественникам, что мы просто не нашли побудительных мотивов для соответствующего тест-обозрения. Случай, что и говорить, уникальный. *стр. 136*

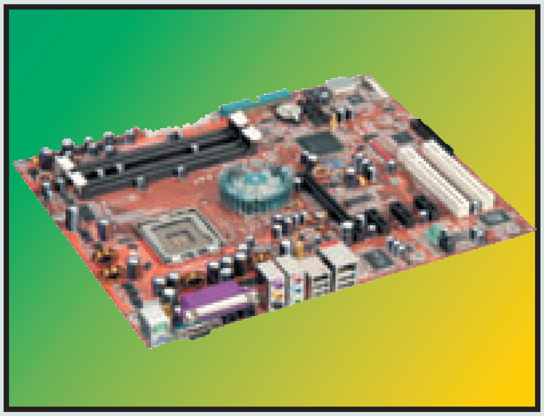
Це бит

Дмитрий Лаптев (фото автора)

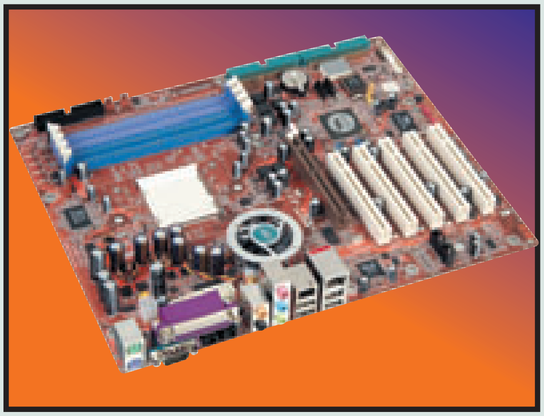
Один раз в году, по весне, в приятном городе Ганновере, что в Германии, проходит видная компьютерная выставка Cebit. Ввиду гомеопатического дозирования технологических новинок на родной персонально-компьютерной платформе пришлось отправиться за правдой самолично. На колонку этих самых новинок набралось вполне. Уже что-то.

Эссенция

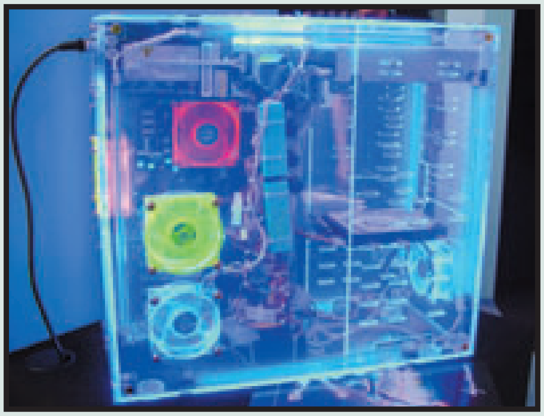
Хотите впечатление от Cebit 2004 в одном абзаце с точки зрения в меру стороннего посетителя, способного отличить материнскую плату от видеокарты, прилежно следящего за нумерацией «Пентиумов», но не более того? Пожалуй, в таком порядке: беспроводные коммуникации для «умного дома» и всеобщей мобилизации, бытовые аудиовидеокомбайны на базе ПК, шина PCI Express, чипсеты Intel Grantsdale и Alderwood, моддинговые корпуса, семейство графических процессоров VIA S3 DeltaChrome, полтонны мобильных телефонов со встроенными камерами, MP3-плейерами и GPS-навигацией, снова моддинговые корпуса... очень много моддинговых корпусов! И соответствующих оформительских аксессуаров, вроде подсвеченных вентиляторов, воздушно-водяных кулеров невообразимой формы для процессоров всех родов войск, гибких неоновых ламп, прозрачных блоков питания и тому подобных произведений техноарта. Ей-богу, можно даже подумать, что вопросы, касающиеся выбора начинки системного блока, по большей части в прошлом, осталось разобраться лишь с пустяками вроде охлаждения, подсветки, заключить все это сверкающе-булькающее хозяйство в аквариум из поли-



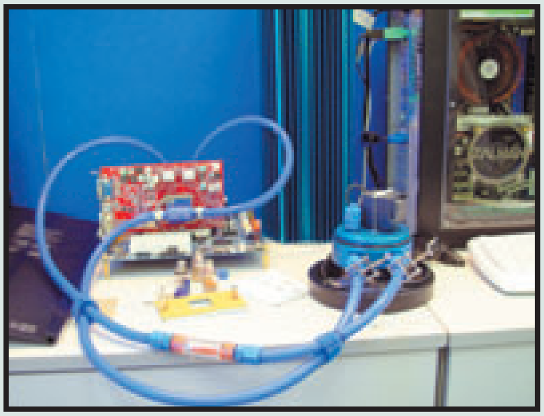
◀ **ABIT AA7-DuraMAX — отличная иллюстрация платы нового поколения, чипсет Intel Alderwood, PCI-Express, DDR2 400/533, Socket 775, ждем к лету.**



▶ **Альтернатива от той же ABIT — плата AV8 на чипсете VIA K8T800 под AMD Athlon 64/64FX с новым гнездом Socket 939.**



◀ **Моддинг на марше.**



▶ **Компания Zalman представила первую в мире стопроцентно бесшумную серийную систему водяного охлаждения, лишенную вентилятора даже на радиаторе. Вода охлаждается в высоком резервуаре, который надлежит устанавливать вне корпуса компьютера.**

карбоната, окончательно расслабиться и получать удовольствие.

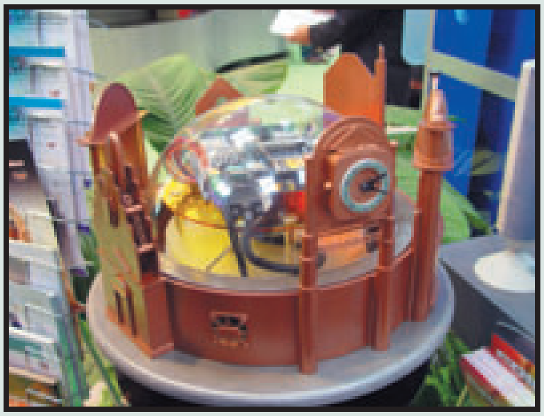
С последним мы торопиться ни в коем случае не будем, поскольку цебитовские новинки все же не ограничиваются списком, перечисленным нашим поверхностно-смотрящим персонажем. Пусть пессимисты по традиции заявляют, что в этом году все было скромнее, чем в прошлом (как и в прошлом ворчали ровно о том же самом с поправкой на год). И пусть стенды всех без исключения производителей видеокарт оскорбляли взгляд продвинутого посетителя платами на чипах GeForce FX 5200-5600, самыми продаваемыми сегодня (последнее не шутка, они действительно — самые).

Но смущаться таким положением дел, уж простите за тавтологию, не дело. Экспонаты любой компьютерной выставки традиционно делятся на три категории. Массовку, составленную из всего, что продается сейчас. Действующих (под колпаком, в свете софитов) образцов свежих девайсов, массовый выпуск которых намечен на ближайшее будущее. И — концептуальных новинок из в меру далекого будущего, инженерных сэмплов или даже вовсе неработоспособных макетов и многокрасочных плакатов с заоблачными ТТХ, призванных продемонстрировать здоровые амбиции экспонента. Лишь с последней категорией нынче объективная беда. Желающих прилюдно делиться тенденциозными планами с каждым разом становится все меньше, заинтересованные могут скачать роадмап со спецификацией с официального сайта. Немецкая практичность, поразившая сплошь китайско-американских действующих лиц нашей милой индустрии? Возможно. С другой стороны, что толку в далеко идущих и детально проработанных планах «на показ», если в действительности и сроки, и характеристики срываются-меняются в последний момент (причем не в виде исключения, а, как правило, всегда и всеми)?

Время перемен

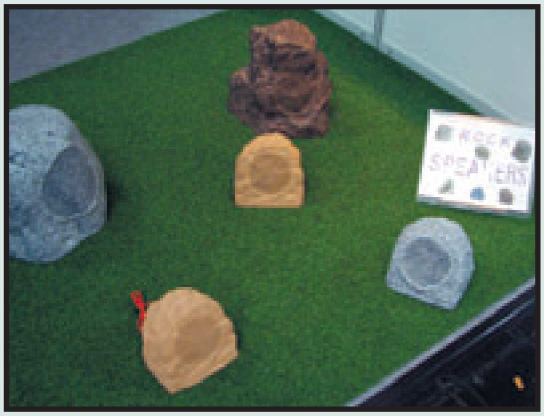
Начнем, как полагается, с экспозиций идеологов. Компания Intel на этот раз новых процессоров не припасла, зато всерьез озаботилась реформированием платформы. Изменения глубинные — нас ждут новая системная шина PCI Express, оперативная память нового стандарта DDR-2, новый форм-фактор материнских плат BTX и процессорный разъем Socket 775 иного принципа сочленения, нежели привычный ZIF (разъем с подвижной пластиной, зажимающей ножки). Словом, поводов совершить очередной апгрейд из-за неполной совместимости или полной несовместимости нового железа с имеющимся прибавляется прямо на глазах.

И однозначно сказать, что все это делается лишь с целью собрать любым путем дополнительные дензнаки с ни в чем не повинных нас, мы не можем! Переход на последовательную шину PCI Express с уплотненным расположением контактов в гнездах позволит делать более компактные материнские платы, упростить разводку, снизить риск взаимных помех и стоимость плат. Обещано также легкое конфигурирование и даже возможность подключения новых устройств без обесточивания компьютера. К тому же разные версии PCI Express (по количеству каналов обозначаемые



◀ **Компьютер на плате формата Nano-ITX от VIA легко умещается даже в корпусе часов!**

▶ **Вариант водяного охлаждения от Levicom: основной модуль с радиатором, вентилятором и насосом легко устанавливается, если в вашем корпусе найдется пара свободных 5-дюймовых отсеков. Предусмотрен мониторинг температуры основных греющихся компонентов на ЖК-экране. Однако шумит.**



◀ **Вот такие, простите, колонки — водонепроницаемый корпус, компания Hype Technology, США.**

▶ **Один из мобильных гаджетов, на которые так богат всякий Cebit, — портативный DVD-плейер с 7-дюймовым экраном. Все, больше ни слова — не наша сфера.**

множителем от 1x до 16x) могут обеспечить пропускную способность от 200 Мбайт/с до 4 Гбайт/с, причем в обоих направлениях одновременно! Таким образом, в рамках одного стандарта удастся удовлетворить как потребности плат, слабо нагружающих шину, вроде модемов и звуковых карт, так и видеокарт (для сравнения: нынешняя AGP 8x пропускает до 2 Гбайт/с).
Те же соображения — удобство компоновки материнской платы и лучшая вентиляция ее основных микросхем за счет общей системы охлаждения — преследуются переходом на компактный формат BTX. Название расшифровывается как Balanced Technology Extended. А измененный крепеж процессора, в котором иголки перенесены на поверхность процессорного гнезда (на самом же процессоре оставлены плоские контактные площадки), упростит задачу уплотнения и преумножения контактов, что с расширением битности шины очень актуально. Наконец, память DDR2 — всего лишь логическое развитие идеи Double Data Rate DRAM. Поскольку подъем частот выше 400 МГц в производственных масштабах для DDR невозможен, потребовалась более плотная упаковка транзисторов, снижение технологических норм (до 0,11 мкм и ниже) и напряжения питания. Правда, современные образцы DDR2 нельзя назвать удачными, благотворный эффект от повышения частоты почти полностью компенсируется высокой латентностью, поэтому выигрыш наблюдается лишь в режиме чтения непрерывных блоков данных. Но эта проблема, безусловно, преодолима, как и высокая стартовая цена. Пока же на Cebit свои DDR2-модули представила любимая российским рынком компания Kingston.
Все перечисленные опции станут доступны в ближайшем будущем на платах с чипсетами Grantsdale и Alderwood. Причем первый чипсет назначен вместо бюджетного i865 и будет поддерживать как DDR2, так и простую DDR, тогда как второй придет на смену бескомпромиссному i875P и обратной совместимостью обладать не будет. Но что еще огорчительнее, оба набора не будут поддерживать AGP-порт, лишь — PCI Express 16x. Так что счастье нынешних покупателей Radeon 9800 и аналогичных плат на топовых процессорах, но в AGP-расфасовке, очень скоро станет неполным...

Альтернатива

Впрочем, новые северные мосты от VIA (PT890 и K8T890 — соответственно для Pentium 4 и Athlon 64) не собираются требовать от нас таких жертв, обладая и всеми вышеперечисленными опциями, и полным спектром старых интерфейсов. А южный мост VT8251 знаменателен поддержкой 8-канального аудио с запредельными параметрами: 192 кГц и 24 бит. Кроме того, VIA поддержала почин форматотворчества (вернее, в определенном смысле была его зачинателем со своей mini-ITX-платой для компактных компьютеров) и продемонстрировала «самую маленькую материнскую плату в мире» в формате Nano-ITX размером 12 на 12 см с интегрированным процессором Eden-N собственной разработки, частотой до 1 ГГц, охлаждаемым пассивным радиатором.

◀ **Звуковая карта от Terratec во внешнем исполнении с FireWire-интерфейсом, 7.1-канальным аналоговым выходом, дистанционным пультом и оригинальным дизайном.**

▶ **Передовая компания Plextor выпустила мультиформатный DVD-привод с 12-кратной скоростью записи DVD+R. Теперь стандартная 4,7-гигабайтная болванка может быть «нарезана» за шесть минут. DVD-R пишется на скорости 8x, а DVD-RW/+RW — 4x. Аппарат поддерживает технологию фонового форматирования при пакетной записи дисков Mount Rainier.**

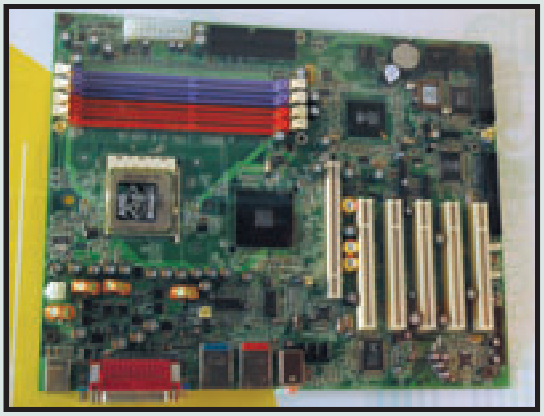
◀ **Главная новинка от Hitachi — 4-гигабайтный микродрайв.**

▶ **Жесткий USB-диск от Asia Vital Components.**

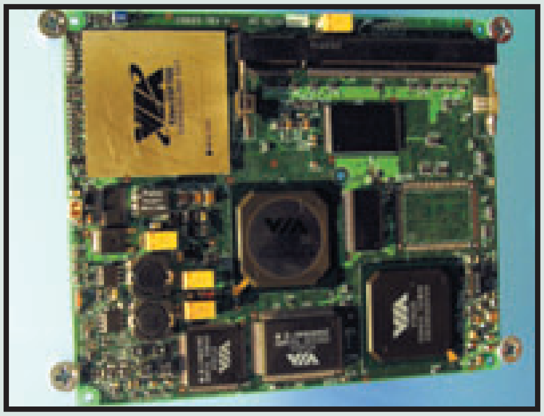
Компания SiS также отметилась симметричной парой чипсетов с индексами 656 и 756, PCI Express и прочими благами цивилизации, правда, без сохранения совместимости с AGP.
Особо надо отметить, что платы на всех перечисленных чипсетах присутствовали на стендах как самих чипсетных дел мастеров, так и наиболее прогрессивных компаний-сборщиков материнских плат — ASUS, ABIT, A-Open, DFI и т.д., причем не только в пассивном состоянии, но и в составе стабильно работающих компьютеров. Тем не менее раньше середины лета появления их в продаже не обещают, вернее же всего, вплотную столкнуться с PCI Express нам удастся лишь осенью.
Компания AMD на этот раз собственного стенда не развернула, однако присутствовала на выставке почти всем руководящим составом и на пресс-конференции объявила о выпуске нового процессора Athlon FX-53 (отчет о тестировании читайте в этом же номере) по рекомендованной цене $733. Новинка не стала большим откровением, отличие от предыдущего флагмана FX-51 ограничивается лишь повышенной на 200 МГц частотой, которая теперь составляет 2400 МГц. Однако посмотреть, насколько хорошо новая архитектура масштабируется (сколько реальных очков-голов-секунд прибавляется в тестах с ростом частоты), будет небезынтересно. С практической же точки зрения радует развитие линейки 64-битных процессоров в бюджетном направлении — несколькими днями позже безо всякой помпы были официально объявлены модели Athlon 64 2700+ и 2800+.
К слову о рейтингах в маркировке процессоров: примечательно, что от указания тактовых частот планирует отказаться и Intel! Новые Pentium 4, как настольные, так и мобильные, будут иметь трехзначную маркировку, наподобие серверных процессоров AMD Opteron, причем числа в индексе не будут производными ни от частоты, ни от иных параметров. Просто индекс.
Платформа под «Атлонами» тоже местами колеблется. В очень скором будущем грядет перевод 64-битных процессоров на новый разъем Socket 939. Платы с таким разъемом помещались на стендах ведущих матплатных мастерских на равных правах со старыми, а начало активных продаж обещают на май-июнь. В отличие от нынешней пары — Socket 754 для недорогого Athlon 64 с одноканальным контроллером памяти и Socket 940 для бескомпромиссного Athlon FX с двухканальным контроллером, процессоры в новом формате обещают быть заметно дешевле нынешних FX, но с сохранением «двухканальности». Примечательно, что Socket 940 будет сохранен для серверного сегмента и процессоров Opteron. А вот Socket 754 постепенно переместится в самый low-end. Возможно, под этот разъем будет выпущен некий облегченный вариант Athlon 64 или даже обновленный Athlon XP, а старшим процессором в этой семейке останется обещанный к выпуску в скором будущем Athlon 64 3700+. Комплектовать одноканальным контроллером памяти процессоры с еще большими частотами нелогично, поскольку узким местом в большинстве задач станет именно скорость памяти. Тем более что экспериментиро-

◀ Уменьшенные мыши, которые можно двигать двумя пальцами, с катушкой для удобного хранения кабеля, придутся по душе не только владельцам ноутбуков — острота курсорной навигации чудо как высока.

▶ Оригинальную замену мыши предлагает малоизвестная корейская компания Sico. Манипулятор называется Z3 Gyro Wireless Mouse, возить им по столу совершенно не обязательно, можете держать на весу или вовсе отойти от компьютера метров на десять. Псевдомышь снабжена инерционным датчиком и транслирует свое перемещение в пространстве по радиоканалу.



◀ Референсная плата на SIS 756.



▶ Плата формата Nano-ITX.

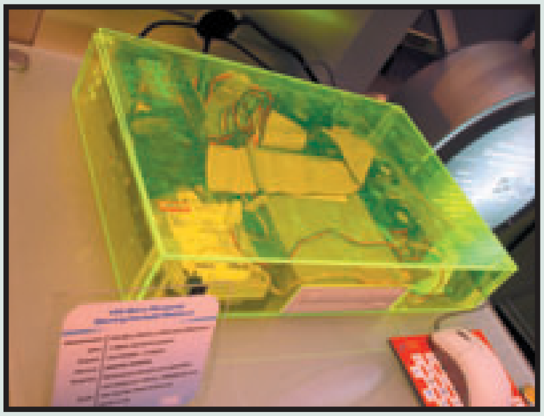
вать с DDR2 в ближайшие полгода-год AMD не планирует (по полуофициальной, но чертовски логичной причине — до тех пор, пока эта память не будет стоить разумных денег и обеспечивать реальное преимущество перед DDR). Также пока не планируется отказываться от ATX-форм-фактора материнских плат.

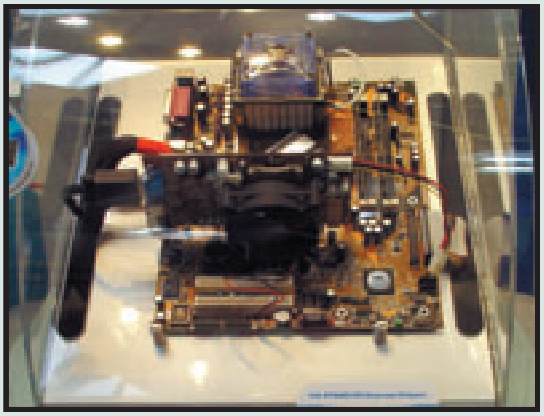
Графика не по графику

Лишь половина беды в том, что трейлеров с демонстрацией достоинств Pentium 5 нам никто не показывал, вторая половина — в отсутствии какого-либо внятного намека на готовящиеся к гораздо более скорому (то есть едва ли не в апреле-мае, если верить ранним заверениям) выпуску графические процессоры R420 и NV40 от ATi и nvidia, соответственно. Встретить эти чипы уже можно было на видеокартах, выставленных на стендах партнеров наших краснознаменных чипмейкеров! Однако никто никаких комментариев по части их работоспособности не давал, тем более не было возможности оценить их в тестах. Зато обе компании дружно демонстрировали платы на старых чипах, перелицованные под PCI Express с помощью моста-переходника. Да, вся линейка от мала до велика с новыми разъемами, представляете? Отчего-то восторженных взглядов, устремленных на данные произведения инженерной мысли, не наблюдалось. Нетрудно догадаться почему, учитывая, что в полную силу в современных играх не используется и нынешняя AGP 8x.

Почему же не были представлены должным образом новые GPU? Предположим одно из двух — или чипы сыры настолько, что выпуск в очередной раз отложат, или, что гораздо более вероятно, обе компании не хотят досрочно обнародовать свои достижения, дабы конкурент не успел подкрутить свой чип и оказаться впереди на несколько кадросекунд в критических тестах. Ох уж мне эти сказочники, то есть, конечно, маркетологи!

В результате, отдуваться за всех пришлось компании VIA, точнее, ее подразделению, ответственному за графику, — некогда независимой компании S3 Graphics. Анонсированная довольно давно линейка DeltaChrome с поддержкой DirectX 9.0 как никогда близка к выходу в свет, и первые тесты демонстрируют, что производительность старшей модели DeltaChrome S8 Nitro (4 вершинных конвейера и 8 пиксельных) находится где-то между Radeon 9600 и GeForce FX 5700. Ничего страшного, даже если с первого раза превзойти всех не удастся, появится конкурентная среда и искусственно придерживать характеристики грандам уже будет чуть сложнее. А бюджетная DeltaChrome S4 Nitro, уполовиненная в части конвейеров, надо надеяться, поможет навести порядок в категории чипов до $100, где в последнее время царит редкостное уныние. И тут же на вечерней пресс-конференции было анонсировано следующее поколение чипов GammaChrome с встроенной поддержкой PCI Express (у нынешних она реализуется с помощью моста) и новой версией графического движка Chomotion 3.0. Выпуск запланирован на третий квартал 2004 года.





◄ Альтернативные элементы питания от DuPont работают по принципу каталитического окисления метанола. Не имеете привычки брать с собой в поход бутылку спирта? Скоро придется заиметь.

► А это, пардон, игровая приставка от той же VIA, характеристики — см. табличку на фотографии. Не впечатляет? Но в разрешении 640x480 потянет любую игру, сомнений нет.

◄ Полностью работоспособная система будущего от VIA, видеокарта, несомненно, на чипе S3 DeltaChrome.

► Та же интегрированная графика на плате Foxconn под процессоры Pentium 4 с новым Socket 775. Чипсет Grantsdale-G, налицо средоточие всех упомянутых в тексте технологий от Intel.

Переходной процесс

Дмитрий Лаптев

Выпущенные в свет прошедшей зимой процессоры на ядре Intel Prescott выступили столь неуверенно и настолько явно проигрывали на одинаковой частоте своим Northwood-предшественникам, что мы просто не нашли побудительных мотивов для соответствующего тест-обозрения. Случай, что и говорить, уникальный.

Prescott

...Но будем надеяться, что единичный. Тем временем в полку процессоров Pentium 4 с буквой «E» в маркировке прибывает, и, принимая во внимание, что переход на новую архитектуру редко проходит безболезненно (а Prescott – именно новая архитектура, а не обновленная и разогнанная старая), нам все-таки придется представить новую линейку от Intel, учинив очередной процессорный тест. Тем более что и конкурирующая концессия успела пополнить ряды своих неподражаемых 64-битных числодробилок несколькими прелюбопытными экземплярами.

Итак, каков он – ответ Intel на Athlon 64 (ведь именно этим двум архитектурам придется сосуществовать в обозримом будущем)? Обновленный Pentium 4 по-прежнему остается 32-битным процессором (добавить 64-битное расширение обещают в одном из следующих воплощений того же ядра, но говорить об этом пока рано) с новым набором мультимедийных инструкций SSE3, увеличенным на 11 стадий конвейером, удвоенным до 16 Кбайт кэшем данных первого уровня (что на первый взгляд по-прежнему негусто по сравнению с 64 килобайтами у конкурента. Но вспомните-ка, сколько лет кэш-память у «Пентиумов» оставалась 8-килобайтной! Ведь столько просто не живут!) и массой других «улучшений и углублений» по мелочам. Число транзисторов возросло с 55 до 125 млн. (а у Athlon 64 между тем их 100 млн.), но площадь кристалла и тепловыделение даже уменьшились за счет перехода на техпроцесс 0,09 мкм и существенно переработанную технологию производства. Новые процессоры располагают кэш-памятью второго уровня объемом 1 Мбайт и поддерживают технологию Hyper-Threading, то есть определяются ОС как два логических процессора.

Подробно расписывать микроархитектуру мы не будем (а особо интересующихся отправим на www.intel.com/technology/itj/2004/volume08issue01/art01_microarchitecture/p03_netburst.htm), но кое-что расшифруем. Набор SSE3 состоит из 13 инструкций, и речь снова идет о характерном для «мультимедиа» расширении команд типа SIMD, когда одной инструкцией обрабатывается целый массив данных. Фактически новые команды дополняют все три типа блоков, работающих с числами с плавающей точкой: FPU, SSE и SSE2. Среди них есть команды для округления чисел до целого, для одновременной обработки действительной и мнимой части комплексных чисел, для ускорения геометрических расчетов (наша полянка!) и одна команда, призванная ускорить загрузку массивов данных в процессе сжатия видео. Как и прежде, новые команды ничего не дают существующим программам. Требуется как минимум перекомпиляция, а если по максимуму – ручная оптимизация кода, едва ли возможная в условиях дорогой рабсилы и общей лености программирующей общественности. Список программ, оптимизированных под эти команды (и тех, у которых оптимизация заявлена в ближайшей версии), пока невелик и состоит преимущественно из видеокодеров: MainConcept (MPEG 2/4), xMPEG, Ligos (MPEG 2/4), Pegasys TMPGEnc 3.0, Pinnacle (MPEG Encoder & DivX Codec), Ulead (MediaStudio & Video Studio). В этой категории выигрыш от оптимизации, согласно заявлениям самой Intel, составит от 2 до 5%. Пока же в списке рекомендуемых тестов от Intel – DivX версии 5.1.1, оптимизации под SSE3 не имеющий.

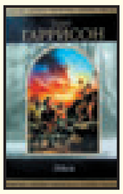
Вторым после SSE-расширения краеугольным новшеством, бесспорно, является удлиненный до 31 стадии конвейер. Как уже не раз отмечалось, к однозначно сильным сторонам процессорной архитектуры длинный конвейер отнести нельзя. Чем больше последовательных команд из программы загружается в процессор, тем выше вероятность, что при неправильном предсказании ветвления придется очищать конвейер от ожидающих в очереди (и уже частично исполненных) команд и загружать команды из другого участка программы. А конвейер тем временем будет крутиться вхолостую (по нему пройдет «пузырь»). Но удлинение конвейера позволяет быстрее наращивать частоту и количество независимых друг от друга исполнительных блоков в процессоре (ALU, FPU, SSE и т.п.). Отсюда запредельные частоты нынешних Pentium 4 и сильная зависимость результатов от оптимизации ПО и его внутренних особенностей. В частности, задачи, предполагающие потоковую обработку данных, исполняются быстрее всего, в играх же с достаточно насыщенным и разнообразным кодом успехи скромные. Можно долго спорить, какая архитектура предпочтительнее, пока же очевидно одно: на равной с Northwood частоте новый процессор будет неизбежно проигрывать. А Intel придется гнать свои процессоры пуще прежнего, стараясь удержать цену, благо себестоимость новых чипов

с переходом на миниатюрный техпроцесс должна понизиться.
Самое интересное, что в таких условиях Intel собирается отказаться от маркировки процессоров тактовой частотой, заменив ее на абстрактные индексы. Это было бы оправдано, если бы корпорация решила расстаться с политикой «продавать мегагерцы». Но она же не, правда? Словом, мы заинтригованы! Пока известно, что первая цифра из processor number будет обозначать принадлежность ЦП к одной из трех категорий производительности: 7 (высшая), 5 (средняя), 3 (дешевая). Две остальные цифры будут зависеть не только от тактовой частоты, но и от опций – к примеру, наличия Hyper-Threading, объема кэш-памяти и частоты системной шины. Поэтому функционально более богатый процессор из новой линейки с меньшей частотой может получить больший индекс, нежели высокочастотный из старой. Как это будет выглядеть в окончательном варианте, мы пока не знаем, маркировать по-новому будут только процессоры, выпущенные по техпроцессу 0,09 мкм, как настольные, так и мобильные, а переход намечен на лето.
На что еще пошли дополнительные транзисторы (ясно, что большую часть отнял удвоенный кэш второго уровня)? Здесь достоверных данных нет, но можно предположить, что, если ядро Prescott действительно «всерьез и надолго», наряду с уже открытыми функциями в него могут быть заложены и какие-нибудь фирменные приманки на будущее, пока отключенные, подобно нынешней Hyper-Threading, имевшейся во всех процессорах с ядром Northwood, но включенной лишь в отдельных старших моделях. Intel наверняка понравилась идея прикручивать к ядру новые опции, которые можно умело использовать в рекламе. Доходчиво объясняя в прайм-тайм на общедоступных каналах, что «с такой технологией вы сможете наконец-то одновременно сканировать гербарий и печатать текст» (и не говорите, что вы давно это делаете на своем Duron 1000 МГц и сканере с USB- или SCSI-интерфейсом). А еще, несмотря на пятидесятилетний юбилей, отмеченный на днях вашей координатной АТС, сможете на рекордной скорости выходить в Интернет!
Понятно, что в следующий раз такое, гм, лукавство может и не «прокатить», поэтому требуется нечто свежее. Например, никогда не перестанет быть актуальной идея надежности. А Intel уже давно обещала развить присутствующую в любом процессоре аппаратную систему защиты памяти (запрещающую программам обращаться и записывать данные в области памяти, принадлежащие операционной системе и другому ПО). В конце концов, даже если ничего нового в действительности введено не будет, ничто не помещает повесить новый ярлычок и сказать, что «вы наконец-то сможете запускать любые программы, не боясь зависаний и потери данных». (Глядишь, так и случится, особенно если аппаратные нововведения будут адекватно поддержаны на уровне операционной системы.)
Наконец, надо обозначить условия, в которых возможно комфортное существование новых процессоров. Фор-

ЖК-монитор OFT1503A

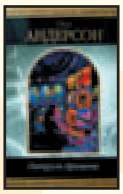
В.П. Макаров, г. Тамбов

Приз предоставлен компанией «ОфисТехникс» (www.otech.com.ru), производителем мониторов марки OFT.



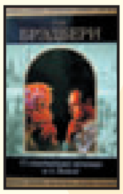
Книга «Эдем: Фантастические произведения» Г. Гаррисcона

А.М. Потемин, г. Москва



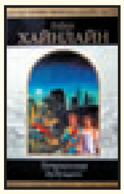
Книга «Патруль Времени: Фантастические произведения» П. Андерсона

Г.В. Петраускас, г. Ульяновск



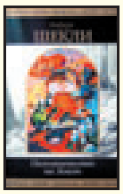
Книга «О скитаниях вечных и о Земле: Фантастические произведения» Р. Бредбери

В.Н. Перфилов, г. Тверь



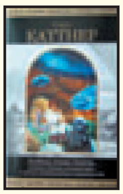
Книга «Тетралогия Будущего: Фантастические романы» Р. Хайнлайна

К.В. Беляев, г. Дмитров МО



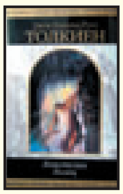
Книга «Паломничество на Землю: Фантастические рассказы» Р. Шекли

В.Г. Партин, г. Тольятти



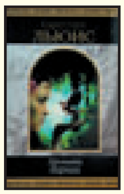
Книга «Хогбены, гномы, демоны, а также роботы, инопланетяне и прочие захватывающие неприятности: Фантастические произведения» Г. Каттнера

Д.А. Сочнев, г. Киров



Книга «Властелин Колец: Трилогия» Дж.Р.Р.Толкиена

И.С. Костюшко, г. Ухта



Книга «Хроники Нарнии: Фантастические романы» К.С. Льюиса

П.А. Шуйгин, г. Петрозаводск

ВСЕ КНИГИ ВЫПУЩЕНЫ ИЗДАТЕЛЬСТВОМ «ЭКСМО» (МОСКВА) В 2003-2004 ГГ.

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

купон участника лотереи

ФИО

Адрес | Индекс

E-mail

Телефон

Заполнив этот купон и выслав его в наш адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы можете выиграть главные призы лотереи, а также игры от ведущих российских издателей. Не забудьте сделать на конверте пометку «Счастливый УЧУ»!
Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — июньском (#06'2004) — номере журнала.

▲ Данный купон участвует в шести розыгрышах лотереи «Счастливый УЧУ»!

мально подходят все платы на современных чипсетах с частотой системной шины 800 МГц. В действительности же даже интеловская Bonanza на i875P была выпущена в освеженной версии под Prescott с существенно обновленной разводкой; старая же работает на новых процессорах далеко не идеальным образом. Но даже если сама плата аппаратно совместима, необходимо позаботиться о новом BIOS, причем перепрошить его нужно до установки нового процессора, иначе компьютер с большой долей вероятности запустить не удастся. Понятно, что человек, приобретающий плату и процессор в магазине для собственноручной сборки нового компьютера, может и не иметь в запасе старых процессоров. Посему предупреждаем: большинство ныне продаваемых плат поставляются со старыми прошивками!

К лету обещан выпуск процессоров Prescott под концептуальный Socket 775. Стоит ли откладывать покупку и ждать процессоров (и соответствующих им плат)? Возможно — да, если вы заинтересованы в максимальном сроке службы; только учтите, что новая платформа потребует также новую видеокарту для шины PCI Express и память DDR2. Между тем появление всего этого хозяйства по логичным ценам случится не раньше осени, причем поздней, выгода же в реальных приложениях поначалу обещает быть скромной.

Как мы тестировали

Для тестирования процессоров Pentium 4 3,4 ГГц и Pentium 4 3,4E ГГц привлекалась следующая электронно-вычислительная утварь: материнские платы ASUS P4C800 на чипсете Intel i875P и PowerColor A300M-E1394 на чипсете ATi Radeon 9100IGP (поскольку при тестировании Prescott на плате с ATi-чипсетом возникли трудности, результаты приведены только для платы ASUS), а также два модуля памяти по 512 Мбайт DDR PC3200 Kingston.

Процессор Athlon 64 3400+ тестировался на плате ASUS K8V Deluxe на чипсете VIA K8T800 с Socket754 и той же памятью от Kingston, а Athlon 64 FX-53 получил в свое распоряжение плату ASUS SK8N на чипсете nvidia nForce3 Pro 150 и два ECC Registered DDR400-модуля от Micron.

Не забудем также о таких скромных участниках испытаний, как видеокарта PowerColor на Radeon 9800Pro, звуковая плата Creative SB Audigy2 ZS и жесткий диск Samsung SP1614N.

Роль операционной системы по-прежнему играла Windows XP Professional SP1; устанавливались последние версии драйверов к чипсетам и видеокарте (ATi Catalyst 6.14.10.6404). Набор тестов претерпел изменения с целью обойти нечестные оптимизации (использовались оригинальные версии игр без установки каких-либо патчей); настройки в играх — вместо обычного «по умолчанию» — выставлялись на максимум; размер исходных файлов для тестов архивирования и кодирования был увеличен. Поэтому для сравнения с предыдущими тестами полученные результаты не годятся (в большинстве случаев они оказались более скромными, хотя взаимное позиционирование процессоров, как правило, не изменилось). Все тесты запускались в разрешении 1024x768 (если не указано другое), а список их таков: 3DMark03 build 340 (GT1, GT2 и GT4), Quake 3: Arena 1.17 (demo001), Serious Sam: The Second Encounter (демо Valley of the Jaguar), Unreal Tournament 2003 (botmatch-antalus.bat и flyby-antalus.bat), Comanche 4 (S3TC ON, шейдеры включены), пополнившая весеннюю коллекцию игра X2: The Threat со встроенным бенчмарком, AquaMark 3, Gun Metall Benchmark 2 (Benchmark 1, 640x480), тесты на «трассировку лучей» — RayTrace 2.10 (Virtual Ray Engine Demo Version, www.virtualray.ru, 800x600) и обновленный RealStorm Benchmark 2004 (www.realstorm.com, 640x480). Из кодировочного ПО присутствовали три программы: WinRAR 3.30 обрабатывал два легко сжимаемых тестовых файла (база данных) общим объемом 1,35 Гбайт с коэффициентом компрессии High; DivX 5.1.1 при участии VirtualDubMod преобразовывал снятый с DVD видеоролик объемом 700 Мбайт в формат MPEG4; а Lame 3.95.1 превращал в MP3-файлы с битрейтом 128 kbps без VBR аудиоматериал объемом 1,43 Гбайт.

Intel Pentium 4 3,4E ГГц

Цена $417

Тактовая частота 3400 МГц

Пропускная способность системной шины 6,4 Гбайт/с

Разъем Socket 478

Кэш первого уровня 16 Кбайт/12000 команд

Кэш второго уровня 1024 Кбайт

Расширенные наборы инструкций MMX, SSE, SSE2, SSE3

итоговый рейтинг 3,5

Как мы и предсказывали, Prescott-процессор за счет удлиненного конвейера проигрывает старому доброму Northwood на одинаковой с ним частоте почти по всем пунктам. Причем в нашем тестировании исключением стали лишь Quake 3 и WinRAR, в которых новый процессор продемонстрировал пусть формальное, но преимущество (на самом деле есть и другие положительные примеры из офисной категории, а также задачи, в которых определяющую роль играет размер кэш-памяти. Но в целом ситуация неутешительная...).

Нагрев же и впрямь не превышает привычного уровня — тот же самый боксовый кулер шутя справляется с охлаждением и не досаждает шумом, при условии, что ваша плата умеет регулировать частоту вентилятора в зависимости от температуры. Но и особенно прохладной новинку назвать тоже нельзя. И с ростом частоты она быстро догонит и перегонит старичка в данном

вопросе (возможно, это произойдет еще раньше, до того, как она успеет догнать его в тестах). Печально...
Любопытно, что уже можно найти в продаже особо дешевый процессор Pentium 4 2,8A, построенный на новом ядре. Так вот, он не имеет поддержки Hyper-Threading, а частота его шины снижена до старого значения в 533 МГц. Естественно, данный ЦП уступает в тестах нормальным Pentium 4 2,8 ГГц.
Резюме? Мы пока не очень понимаем, для чего вообще может быть рекомендован Pentium 4 3,4E. Разве что его цена будет гораздо ниже Northwood'овской. Или удастся быстро поднять частоту Pentium 4 3,4E до 4 ГГц и выше, что компенсирует последствия редизайна.

Intel Pentium 4 3,4 ГГц

Цена $417
Тактовая частота 3400 МГц
Пропускная способность системной шины 6,4 Гбайт/с
Разъем Socket 478
Кэш первого уровня 8 Кбайт/12000 команд
Кэш второго уровня 512 Кбайт
Расширенные наборы инструкций MMX, SSE, SSE2

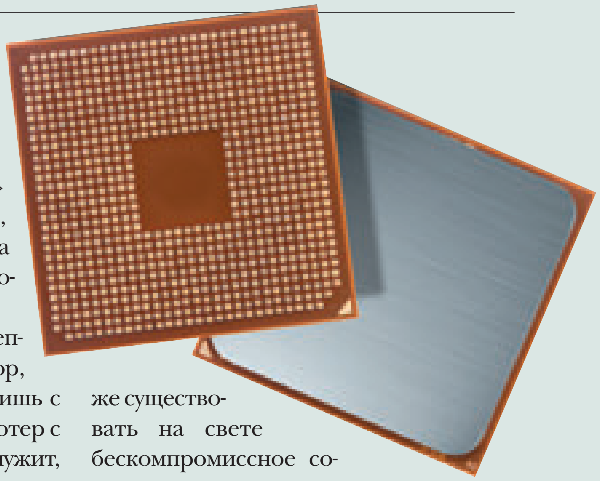
итоговый рейтинг **4,0**

Просто еще один процессор на вдоль и поперек изученном ядре Northwood. Если Intel не удастся быстро обуздать архитектуру Prescott, ему придется еще послужить. Сейчас он выступает довольно уверенно на фоне конкурента от AMD, но, поскольку и топовый процессор в ряду Athlon 64 успел за прошедшие месяцы разогнаться ровно на те же 200 МГц, мы можем лишь повторить уже сделанные выводы: Pentium 4 стабильно отстает от Athlon 64 в игровых тестах, включая даже персонально оптимизированные под Hyper-Threading тайтлы. В активе остается кодирование видеоданных и сомнительная возможность одновременно с игрой запускать какую-нибудь другую ресурсоемкую операцию, испытывая счастье со все той же Hyper-Threading. Сомнительное, поскольку падение частоты кадров все равно наблюдается, и, ей-богу, лучше оставить компьютер включенным на ночь, когда он в спокойной обстановке сможет отыскать вирусы на дисках или послания инопланетных цивилизаций, а играть на свободном процессоре.
Справедливости ради отметим, что есть масса задач, в которых Pentium 4 Northwood выигрывает у конкурента, например, общеизвестный 3DMax. Благо Intel — мощная корпорация, тесно работающая с программистами, и оптимизация имеет место быть. Поэтому, если вы выбираете процессор не столько для игр, сколько для иных профессиональных и ресурсоемких задач, советуем непременно ознакомиться с тестами работы именно ваших программ на современных процессорах. И выбрать осознанно.

Athlon 64 3400+

Цена $417
Тактовая частота 2200 МГц
Пропускная способность системной шины/шины памяти 6,4/3,2 Гбайт/с
Разъем Socket 754
Кэш первого уровня по 64 Кбайт для данных и команд
Кэш второго уровня 1024 Кбайт
Расширенные наборы инструкций MMX, SSE, SSE2, 3DNow!, 3DNow! Professional

итоговый рейтинг **4,4**



Ускорение линейки Athlon 64 омрачается только одним фактом: одноканальный контроллер памяти, упрятанный в недрах этого процессора, не даст развернуться ему на полную мощность. Следовательно, чипы для разъема Socket 754 останутся бюджетным решением и их линейка будет пополняться «снизу», причем относительно долгое время (кстати, уникальная ситуация, ранее не встречавшаяся). Между тем для «бюджетника» модель 3400+ дороговата, люди, готовые выложить такие деньги за платформу, обычно заботятся о потенциальном и скором апгрейде.
Итого, имеем очередной великолепный по характеристикам процессор, рекомендовать который можно лишь с оговорками. Хотя пару лет компьютер с таким сердцем, безусловно, прослужит, ибо — силен. И если вы привыкли менять компьютеры в сборе по мере устаревания всей начинки, а не заниматься поэлементным апгрейдом, нынешний Athlon 64 3400+ будет отличным выбором. Мы же с нетерпением ждем процессоров для Socket 939 с двухканальным контроллером памяти по, хочется надеяться, не очень высокой цене. Должно же существовать на свете бескомпромиссное сочетание всех положительных качеств при полном отсутствии отрицательных? Мы в это верим!
А для тех, кто мечтает собрать именно бюджетную машинку на Athlon 64, есть отдельная новость: в ближайшее время в дополнение к Athlon 64 3000+ в продажу поступят объявленные на днях Athlon 64 2700+ и 2800+.

Athlon 64 FX-53

Цена $733

Тактовая частота 2400 МГц

Пропускная способность системной шины/шины памяти 6,4/6,4 Гбайт/с

Разъем Socket 940

Кэш первого уровня по 64 Кбайт для данных и команд

Кэш второго уровня 1024 Кбайт

Расширенные наборы инструкций MMX, SSE, SSE2, 3DNow!, 3DNow! Professional

итоговый рейтинг **4,5**

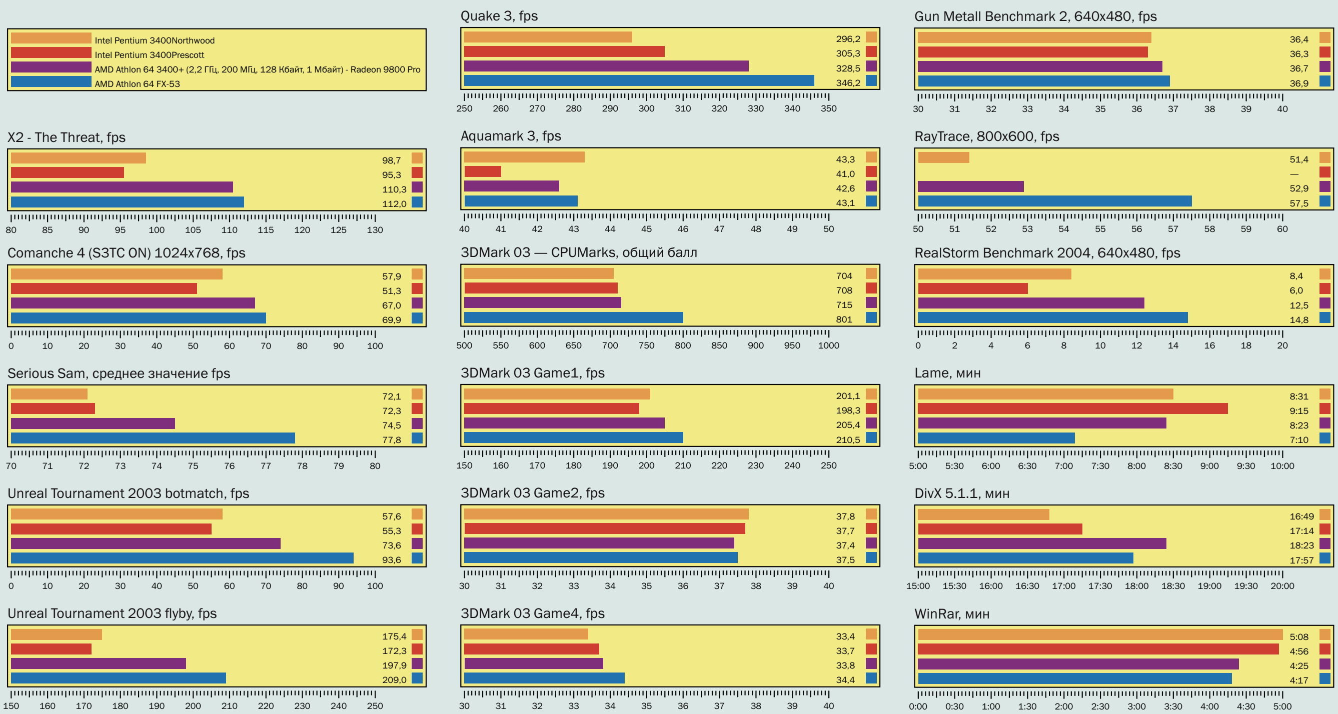
А вот и объективно лучший игровой процессор на текущем временном отрезке! Спецприз вместо заслуженного «Нашего выбора» вручается по той же вышеупомянутой причине. Хотя процессорный разъем Socket 940 и не считается тупиковым, но впоследствии для него будут выпускаться только серверные процессоры Opteron, покупать которые для игр все же чересчур экстравагантно. А теперешние «эфиксы» также переедут на Socket 939, и тогда мы всенепременно их протестируем и, возможно, даже наградим.

Ну а субъективная жалоба одна: дорого. Причем недешев как сам процессор, так и платформа в целом (из-за серверной материнской платы и регистровой памяти). Впрочем, топовые процессоры никогда не были копеечными. И вряд ли когда будут.

Тем временем AMD тоже учится теснее взаимодействовать с разработчиками ПО — так, на цебитовской пресс-конференции на демонстрационном стенде крутилась небезызвестная Far Cry. И резво так. Вот, оказывается, в чем дело: «Будущие выпуски Far Cry будут включать бета-версию, оптимизированную для платформы AMD64. Технология AMD64 предоставляет вам преимущества 64-разрядных вычислений, сохраняя совместимость с существующим 32-разрядным программным обеспечением, поэтому, имея процессор Athlon 64, вы сможете играть в 32-разрядную Far Cry и перейти на версию, оптимизированную для технологии AMD64, когда она станет доступна.

Технология AMD64 позволяет системе моделирования нового поколения, примененной в игре Far Cry, расширить возможности игр в жанре action: использовать беспрецедентный искусственный интеллект, технологию PolyBump, усовершенствованные модели физической среды, разрушаемые ландшафты, динамическое освещение, анимацию по технологии motion-capture и полноценное объемное звуковое сопровождение. В Far Cry моделируется видимость в пределах 800 метров — невероятный результат, который полностью меняет идеологию игры на больших расстояниях...»

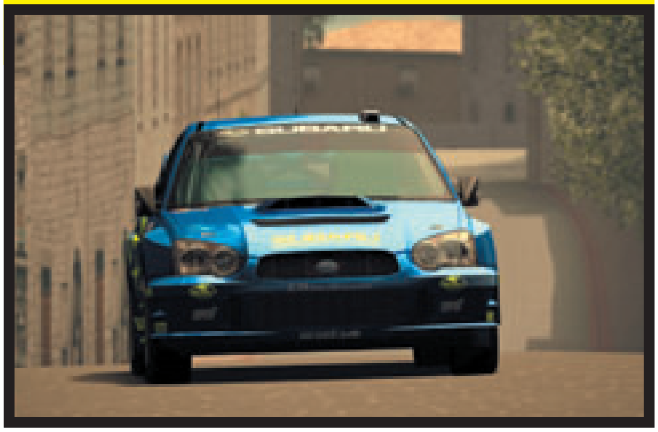
Спасибо! *Редакция журнала Game.EXE искренне благодарит московские представительства компаний AMD (www.amd.ru) и Intel (www.intel.ru) за предоставленные на тестирование процессоры, а также компанию 3Logic, официального дистрибьютора PowerColor и Micron (www.3Logic.ru), за помощь в комплектации тестового стенда.*



V12

Gran Turismo 4 Prologue

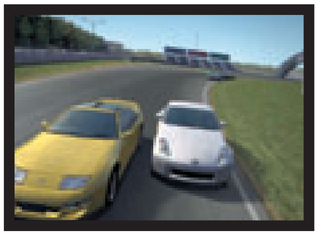
www.playstation.jp/scej/title/gt4
жанр: Автосимулятор
платформа: Sony PlayStation 2
разработчик: Polyphony Digital (www.polyphonydigital.com)
издатель: Sony Computer Entertainment (www.scea.com)



Когда получаешь права и садишься за руль реального автомобиля, играть в автосимуляторы становится неимоверно сложно. Поведение машины на экране уже не кажется таким безупречным, как раньше, а неспешная поездка в магазин за вполне осязаемыми овощами, в самом правом ряду, на стыдной скорости в 60 км/ч, накачивает в кровь значительно больше адреналина, чем пара кругов в Монако на турбированном Chevrolet Corvette C5R мощностью в фантастические шесть сотен лошадиных сил, но в старой доброй Gran Turismo 3 на PS2.

Все серьезно

Что интересно, отношение к аркадным гонкам не меняется ни на йоту. Наверное, это потому, что в каком-нибудь Need For Speed: Underground каждый автомобиль хоть и лицензирован, но все же слишком далек от реальности, слишком абстрактен. Настолько, что его можно безболезненно заменить разукрашенным ведром. Совсем другое дело — Gran Turismo 4. Вернее, ее пролог, которого мы долгое время избегали (демо-версии для PS2? Вот еще!). У этой игры претензия на реалистичность на уровне какого-нибудь MS Flight Simulator, а машины настолько детально прописаны и персонифицированы, что делать игре скидки не получается. Хочется самой доскональной симуляции. Хочется, как пишут в журнале «Автопилот», «чувствовать автомобиль». GT4 понимает это желание. Демо-версия главной гоночной игры для PS2 многократно, по всем статьям превосходит всех конкурентов, и заниматься сравнениями отныне нет никакого смысла. В GT4 можно проходить «змейки» контролируемым, острым, как скальпель, но при этом реалистичным юзом. Можно четко управлять тормозной системой и оборотами двигателя, идеально набирать и снижать скорость, вписываться в повороты. Можно резко затормозить и обнаружить, как проседает передняя подвеска, а на повторе завороженно наблюдать за колесами, подпрыгивающими на бордюрах и дорожных неровностях. В общем, перед нами непреложный факт: на сегодня сходной физической моделью обладает разве что Live for Speed. А вот по части графики тягаться с GT4 не сможет ни одна из существующих игр.



Изобилие

Рассказывать о лучах полуденного солнца на раскаленном асфальте гоночного трека в Нью-Йорке не имеет смысла — это надо видеть. Тени, в прошлых сериях GT обозначенные грубыми угловатыми пятнами, теперь плавно сходят на нет, корректно накладываются друг на друга и придают картинке пугающую фотореалистичность. Пыль из-под колес, настоящие горизонты горных трасс и отражения деревьев в тонированных стеклах вашего Mitsubishi Lancer Evolution VIII завораживают, лишают дара речи, — бестолковое играющее человечество просто не заслужило такой роскоши. На этом фоне забавно читать обещания разработчиков о том, что в полной версии GT4 будут включены дополнительные графические функции и игра станет выглядеть еще лучше. Еще лучше?!

А какой здесь модельный ряд, батюшки святы! Чтобы полностью освоить все автомобили, потребуются даже не месяцы, как в GT3, а вечность. Тут есть и пенсионерский Nissan March 12c, и стремительный Nissan Skyline GT-R V-Spec, а раритеты вроде Nissan 240Z 71-го г.в. окончательно лишают вас понимания, на какие же автомобили ориентировались боги из Polyphony Digital, оформляя линейку машиночек. И это лишь серийные экземпляры. Есть еще монстры вроде Honda Takata Dome NSX или Dodge Viper GTS, но на них стараешься не смотреть вовсе, чтобы не сойти с ума. От счастья.

До выхода полной версии осталось совсем немного. Как говорил персонаж одного неприличного мультфильма, oh my fucking god. Сейчас авторы GT4 собирают фидбэк по своему «Прологу» и доводят игру до совершенства. А потом выйдет PS3. И новая часть GT, которая обязательно сделает так, что вождение настоящего автомобиля окончательно превратится в безрадостную рутину. Скорей бы!

P.S.

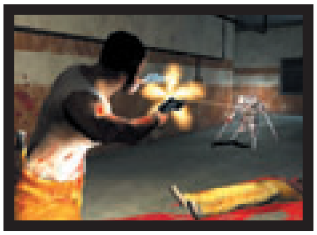
Вас же не смутит, что Prologue выходит только на японском и китайском языках, правда?

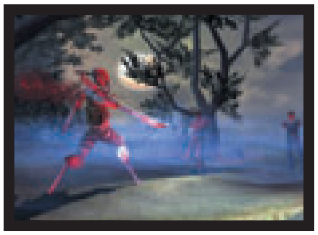
На ножах

Тюрьма, надо думать, — жуткое место. Удивительно, что она так редко встречается в компьютерных играх в полной своей красе. Жестокость надзирателей, заточка в спину на утренней прогулке, прелести шизо и выразительная эстетика замков и решеток — страшно представить, какой изобразительной силы триллер можно развернуть в допр-декорациях. А если еще вспомнить о «классических ситуациях» во время «помывки»...

The Suffering

www.midway.com/the_suffering
жанр: Action/survival horror
платформа: Sony PlayStation 2, Xbox
разработчик: Surreal Software (www.surreal.com)
издатель: Midway (www.midway.com)





Боль

Ура, теперь на PS2 есть как минимум две излишне натуралистичные, по-настоящему страшные игры: Manhunt и, разумеется, сегодняшний «Страдалец».
В коем все сверхсерьезно. Не стоит ждать поблажек от разработчиков, сделавших главным героем человека, приговоренного к высшей мере наказания за расправу над собственной семьей. Психологическим мукам Torque (да, его ТАК зовут) авторы уделили столько внимания, что на соблюдение законов жанра его почти не осталось. В The Suffering очень мало скриптовых сценок. Самое страшное происходит в «рабочем» положении, с игровой камерой и вашим полным контролем. Ситуация навскидку: накачавшись болеутоляющими, вы крадетесь по темным коридорам, прислушиваетесь к звукам, заглядываете в каждый угол в поисках выхода из сумасшедшей тюрьмы. Вы — сжатая пружина. В одном из закоулков замечаете дверь. Медленно подходите к ней. Картинку начинает лихорадить, в центре грязной подсобки со швабрами и ведрами появляется стул. На нем сидит человек. Его пытают люди в военной форме. Вы хотите подойти, но все вокруг плывет, а движения куда медленнее, чем обычно. Картинку снова передергивает, словно от электрического разряда, и перед вами — коленопреклоненная упокоенная семья, ваша семья, умоляющая о пощаде. А потом снова «разряд».

Страх

В этом вся The Suffering. Игра туго закручена вокруг прошлого Torque и тюрьмы, куда его отправили умирать вовсе не простые, как выяснится в дальнейшем, служители закона. Флешбэками прочерчена сюжетная линия, и Surreal Software может гордиться находкой — игра крепко держит вас на порочном желании заглянуть в очередной кошмар героя. Но это лишь часть ужаса. Тюрьма нашпигована жуткими тварями. Вам, конечно же, предстоит выяснить, откуда они появились и что заставляет их бегать по потолкам и размножаться с кроличьей скоростью, но первостепенная задача — воспользоваться возможностью для побега и выжить. Редко приходится говорить такое о видеоигре, но мутанты The Suffering вгоняют в трепет. За разработку чудовищ Midway заплатила баснословные деньги Stan Winston Studios (которой принадлежат персонажи Predator, Terminator и даже Big Fish). Что называется, передавайте пламенный привет инди-девелопменту. Главное достижение голливудских гуру — перемотанные бинтами и тряпками зомби с острыми лезвиями вместо конечностей. Они рыщут по потолкам и срываются вниз почище пауков-убийц из ваших детских высокотемпературных кошмаров. Или вот Marksman, существо с нагромождением бесформенной плоти на спине и торчащими из нее оружейными стволами. Или же Fester, выпускающий из своего чрева стаи кровожадных крыс. Всей этой братии уже достаточно, чтобы даже из среднего приставочного TPS/FPS сделать главный фрикфест сезона. Но у The Suffering, помимо всего прочего, полный порядок с дизайном уровней, режиссурой и озвучанием.
Писать о таких вещицах труднее всего — не знаешь, куда пристроить свои, казалось бы, разумные, но совершенно неуместные претензии.

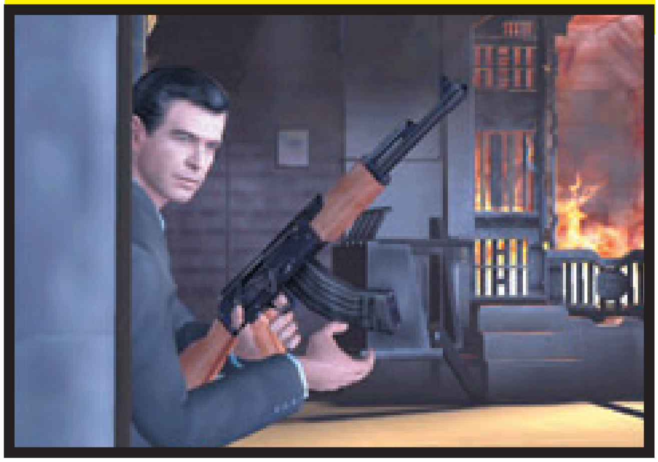
P.S.
Через пару лет The Suffering, может быть, портируют на ПК. А может, и нет.

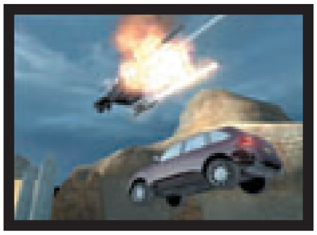
Взбалтывать!

EA — негр, у которого получилось. Спустя долгие годы и десяток неудач белым воротничкам из адской корпорации удалось смастерить приличный блокбастер про супершпиона. Рецепт успеха, впрочем, не блещет изяществом: всего и побольше. Тут вам и Splinter Cell, и Metal Gear Solid, и Syphon Filter. Не говоря уж о густом дрессинге из всех-всех серий бондианы, которые удалось найти в последнем DVD-переиздании.

James Bond 007: Everything or Nothing

www.eagames.com/official/007/everythingornothing/us/home.jsp
жанр: Экшен
платформы: Sony PlayStation, Sony PlayStation 2, Xbox, GameCube, GameBoy Advance
разработчик: Electronic Arts (www.ea.com)
издатель: Electronic Arts (www.ea.com)





Клиз. Джон Клиз

Продакшн прошел как по маслу, и теперь у EA одна забота: заставить ветеранов геймпада не припоминать ей Tomorrow Never Dies с PCX, Nightfire с PC и еще ворох провалившихся бондоигр. Everything or Nothing не имеет с ними ничего общего. Особенно сильно разнятся бюджеты: если раньше экономили даже на текстурах и, по-видимому, психоаналитиках для гейм-дизайнеров, то сегодня приглашают для озвучания целый взвод первостатейных звезд. Бонджеймсбонд (Pierce, понятно, Brosnan) теперь не скучает перед микрофоном. Компанию ему составляют самые настоящие M (Judi Dench), Nikolai Diavolo (Willem Dafoe) и милашка Q (John Cleese). С каждого из актеров сделана точная полигональная копия для участия в многочисленных роликах, которые отныне — на движке. Движок, понимаете ли, дорос. Нет, правда, ни капли сарказма.

Выглядит действо на очень высоком уровне. Вокруг шпиона все горит, взрывается, падает в пропасть и просит пощады тщательно анимированными губами. Когда основному экшену с видом от третьего лица нужно уступить место погоне за поездом, подключается — что бы вы думали? — движок от Need For Speed. Он без особых сложностей перемалывает стелс-модификацию Porsche Cayenne, вооруженный ракетами спортбайк, штурмовой геликоптер и Танк На Красной Площади. Ежесекундными взрывами в кадре и постоянной сменой геймплейных акцентов достигается бондопафос и бондоэпика, без которых прошлые игры про ноль-ноль-семь были похожи на груду пыльных китайских трансформеров в ящике под кроватью.

B-word

Сей продукт напоминает не столько игру экшен-жанра, сколько фильм о Джеймсе Бонде, выполненный в жанре компьютерной игры. Та же открывающая бойня, короткая передышка — и снова нарезка из ураганного действия самого разного толка. Можно спускаться по отвесным стенам неограниченной высоты (здесь Бонду в помощь очень стильный гарпун) и подниматься по ним же обратно (guess what), устраивая в подвешенном состоянии перестрелки со спецназом. Можно преследовать вертолет с беглым генералом, взрывать самонаводящимися ракетами генеральское лого-во, целовать взасос только что спасенного ученого по имени Katya Nadanova и затем скрываться в неизвестном направлении. Гоночная часть тоже на высоте. Если закрыть глаза на слегка резковатое управление, заезды на тюнингованном в доску Cayenne превращаются в лучшие аркадные гонки со стрельбой, что когда-либо вставлялись в PS2-экшены. Ни в коем случае не подумайте, что все эти радости маскируют рутинную пешую часть геймплея. Нет, сама по себе она тянет на полноценную игру, благодаря новаторской системе прицеливания. Насадив цель на мушку, правым аналоговым джойстиком можно выбирать зону, куда хочется отправить пулю из своего Desert Eagle. Бесцеремонность такой системы в том, что перестрелки превращаются в соревнования по геймпад-ловкости. В свое время сделать из управления игру в игре не постеснялись авторы «Тони Хоуков», и они не прогадали. Теперь осенило и EA. Скажите ей за это спасибо.

P.S.

У PS2 сейчас сезонное обострение, и скромный объем «Тоже игр» чувствуется особенно остро. Resident Evil: Outbreak, Fatal Frame 2, Forbidden Siren, MX Unleashed, MTX Mototrax, NBA Ballers и Samurai Jack: The Shadow of Aku – как говорится, спросите у своего локального дилера.

www.game-exe.ru

game.exe

#05 2004

game.exe #5'2004 (106)

Far Cry • Splinter Cell: Pandora Tomorrow • World of WarCraft • Battlefield: Vietnam • UT 2004 • Sacred

ПРИБЫТИЕ ПОЕЗДА

СТР. 37–62

C&C Computer Publishing Ltd.

прибытие поезда

www.game-exe.ru

game.exe

#05 2004

DVD ТУТ

game.exe #5'2004 (106)

4601357000116

Far Cry • Splinter Cell: Pandora Tomorrow • World of WarCraft • Battlefield: Vietnam • UT 2004 • Sacred

C&C Computer Publishing Ltd.